INDEX 355 364 ISSN 1426-2843

CENA 4,50 zł

AMIGA COMPUTER STUDIO

10 1998

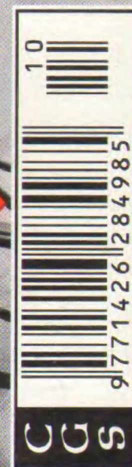
Ankhrapt
Nowa polska strategia

Top Tower
Test obudowy do A1200

Samba World Cup
Mistrzostwo świata?

NAPALM Demo gry na CoverCD!

UŻYTKI
MapPlug
WebPlug
Twin Express
TSS Mix
AGA SlideShow Maker



MNÓSTWO NOWYCH MOŻLIWOŚCI!

FORMULA 1 GP

GIFT

PROWADZIMY EXPRESOWĄ WYSYŁKĘ
Poczta Polska # Serwisco # Pocztex
Opłata zamówienia przy odbiorze.
Wysyłka w ciągu 48 godzin - odbiór w ciągu 2-3 dni*
*) Prosimy o telefoniczne uzgodnienie terminu wysyłki.

GIFT >> ul.Mościckiego 1, 24-100 Puławy 1, Zapraszamy od 8 do 18.

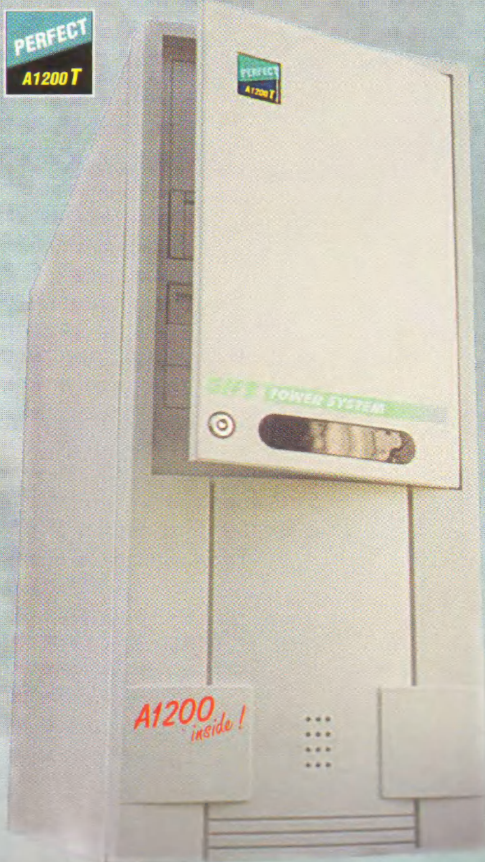
INFORMACJE i ZAMÓWIENIA:
TEL / FAX
0-81 887 59 57
0-81 887 59 47
0-602 63 50 51

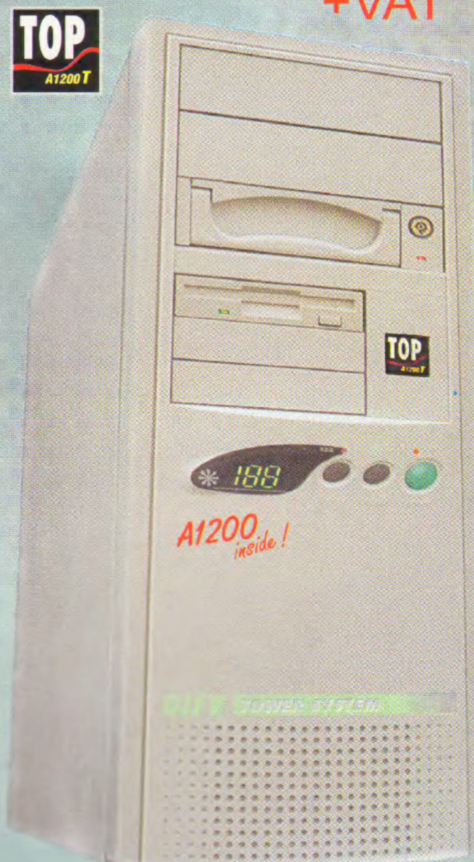
GIFT WYSOKA JAKOŚĆ GIFT NISKIE CENY GIFT PEWNA OBSŁUGA SERWISOWA GIFT

OBUDOWY TOWER do AMIGI 1200

już od 180 zł. +VAT







Obudowa typu tower zaprojektowana specjalnie do Amigi 1200

Umożliwia bezproblemowy motaż Amigi 1200 wraz ze stacją dysków, twardym dyskiem, dowolną kartą turbo, napędem CD/CDR, płytą Zorro II/III, kartą graficzną, scan doubler'em, dodatkowymi wentylatorami na procesory i innych.

Obudowę wyposażono w mikroprocesorowy interface zewnętrznej klawiatury, zapewniający bardzo szybką i pełną obsługę klawiatury. UWAGA !!! Jest to jedyny interface klawiatury, który poprawnie rozpoznaję naciśnięcie dwóch klawiszy kursora jednocześnie !!!.

Solidna, metalowa konstrukcja obudowy zapewnia prosty i wygodny montaż komputera wraz z dodatkowym osprzętem oraz pełne ekranowanie oddz. EMC. (szczególnie polecane do PowerPC)

W obudowie przewidziano miejsce na wiele dodatkowych urządzeń, dodatkowe kosze na trzy napędy 3.5", miejsce na montaż złącz typu D-SUB na tylniej płycie, wyjście Audio CD itp.

W KOMPLECIE TANIEJ:

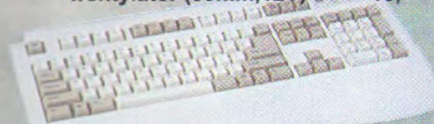
Obudowa GTS	110
Chassis A1200	70
Panel frontowy FDD	30
przewód FDD	10
sterownik LED	36
Int. klawiatury OnChip	57
ATX panel (3 szt.)	15
koszyk 3 x 3.5"	16
Wyjście AUDIO-CD	12
RAZEM	~~356,-~~

Cena Kompletu 269 zł.
Z VAT 329,-

Z ZASILACZEM WEWN. 200W 327 zł.
Z VAT 399,-

AKCESORIA TOWER

klawiatura zewn	35,-	43,-
klawiatura zewn z podkł	40,-	49,-
zasilacz 200W + went (GTS)	61,-	75,-
zasilacz 200W + went	45,-	55,-
adapter zasilania PC-GTS	29,-	35,-
adapter PCMCIA	31,-	38,-
adapter 2 x IDE 3.5"	12,-	15,-
adapter 4 x IDE 3.5"	29,-	35,-
taśma IDE 3,5->3,5+3,5	8,-	10,-
taśma IDE 2,5->2,5+3,5	22,-	27,-
kieszeń HDD (klucz)	38,-	47,-
wentylator (80mm,12V)	13,-	16,-

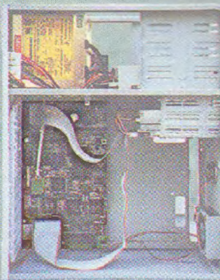


Nie jesteś zadowolony ze swojej plastikowej obudowy, nie mieści się wentylator, klawisze kursora nie działają, zbyt mało miejsca - więc zamień ją na GIFT TOWER SYSTEM za dopłatą. zadzwoń... oferta ograniczona !!!

GIFT TOWER SYSTEM

UWAGA !!! Niektóre firmy oferują podobnie wyglądające obudowy w niższej cenie. Firma GIFT oznacza swoje wyroby znakiem GIFT TOWER SYSTEM. Wszelkie inne "podobnie wyglądające" produkty pozbawione tego znaku nie mają nic wspólnego z obudowami GIFT TOWER SYSTEM i znacząco różnią się konstrukcją i wyposażeniem !!!







NOWOŚĆ !!!
profesionalna Obudowa Tower do AMIGI 600
188 zł +VAT

GIFT

PROWADZIMY EXPRESOWĄ WYSYŁKĘ
Poczta Polska # Serwisco # Pocztex
Opłata zamówienia przy odbiorze.
Wysyłka w ciągu 48 godzin - odbiór w ciągu 2-3 dni*
*) Prosimy o telefoniczne uzgodnienie terminu wysyłki.
GIFT >> ul.Mościckiego 1, 24-100 Puławy 1, Zapraszamy od 8 do 18.

INFORMACJE i ZAMÓWIENIA:
TEL / FAX
0-81 887 59 57
0-81 887 59 47
0-602 63 50 51

GIFT WYSOKA JAKOŚĆ GIFT NISKIE CENY GIFT PEWNA OBSŁUGA SERWISOWA GIFT

TWARDE DYSKI

Quantum 170 MB	TEL,-	TEL,-
Quantum 340 MB	TEL,-	TEL,-
Quantum 540 MB	TEL,-	TEL,-
Seagate 1.7 GB	385,-	470,-
Seagate 2.1 GB	400,-	488,-
Seagate 3.2 GB	442,-	539,-
Seagate 4.3 GB	483,-	589,-
Seagate 6.4 GB	639,-	780,-
WD Caviar 2.1 GB	400,-	488,-
WD Caviar 3.2 GB	450,-	549,-
WD Caviar 5.1 GB	550,-	671,-

Wszystkie dyski zakupione w GIFT są prawidłowo skonfigurowane, przetestowane i w 100% zgodne z systemem Amigi. Kupując dysk można zażyczyć sobie bezpłatną instalację oprogramowa-nia: Magic WB, Magic User Inter-face, Locale PL, polskie fonty, oraz ponad 120 MB oprogramowania (najnowsze gry, pr.użytkowe, narzę-dzia systemowe, dema, kolekcje grafiki i muzyki oraz animacji !!!).



Kupując dysk z oprogramowaniem unikniesz problemów z instalacją.

KARTY TURBO

E1208	TEL	TEL
E1230/40	270,-	329,-
Blizzard 1230-IV	400,-	488,-
Apollo 1230/40	327,-	399,-
Apollo 1240/33	635,-	772,-
Apollo 1240/40	784,-	957,-
Apollo 1260/50	1385,-	1689,-
PPC 603e 160 040/060	TEL	TEL
PPC 603e 200 040/060	TEL	TEL
PPC 603e 240 040/060	TEL	TEL
SCSI do PPC (603e+)	+221,-	+270,-

Do każdej karty turbo dołączamy dodatkowo bezpłatny pakiet oprogramowania TURBO-SPEED zawierający najnowsze biblioteki sys., pr.testujące, sterowniki, opr. do obsługi pamięci wirtualnej, itp.

UPGRADE !!! Specjalne, niskie ceny dla klientów zwracających używane karty turbo

KOPROCESORY

PLCC 40 MHz	122,-	149,-
PGA 50 MHz	138,-	169,-

PAMIĘĆ DO KART

FIRM: TOSHIBA , MOTOROLA itp.

SIMM 4 MB	32,-	39,-
SIMM 8 MB	48,-	59,-
SIMM 16 MB	61,-	75,-
SIMM 32 MB	122,-	149,-

Wszystkie moduły pamięci są przez nas testowane z kartami w których będą instalowane - przy zamówieniu prosimy podać symbol karty.

I INNY OSPRZĘT





Stacja FDD 880 KB wew.	94,-	115,-
Stacja FDD 1.76 MB wew.	122,-	149,-
ZIP DRIVE 100MB ATAPI	327,-	399,-
zasilacz uniwersalny zew/wew do Amigi 5/6/1200	.	.
Zasilacz 200W zew.	81,-	99,-
ROM 2.05 16bit	46,-	57,-
ROM 3.0 32bit	70,-	85,-
ROM 3.1 16bit	128,-	156,-
ROM 3.1 32bit	78,-	95,-
szybki kontroler HDD, CDROM itp. do A1200		
Kontroler Fast-ATA2/EIDE A1200	205,-	250,-
zewnętrzna obudowa na urządzenie 5,25" idealna do napędu CDROM, CDR, kieszeni HD.	.	.
Obudowa 5,25"	38,-	47,-
Obudowa 5,25" ECO	24,-	29,-
komplet przewodów (2szt.) do podłaczenia CDROM i HDD do A600/1200 + oprogramowanie	.	.
CD KIT 3,5"	29,-	35,-
CD KIT 2,5"	31,-	38,-
inetrface'y zewnętrznej klawiatury PC	.	.
PC Key A1200 FLT	48,-	59,-
PC Key A1200 OnChip	56,-	69,-
PC Key A600 OnChip	56,-	69,-
VGA Adapter + oprogramowanie	16,-	20,-



Sprzedaż w/g aktualnej oferty handlowej. W ogłoszeniu podano ceny netto oraz ceny brutto (z wliczonym podatkiem VAT 22%). Zastrzegamy sobie możliwość zmiany cen oraz warunków sprzedaży - aktualne informacje dostępne są telefonicznie lub fax'em. Na życzenie klienta towar może być przesłany pocztą lub firmą kurierską. **Wszystkie artykuły sprzedawane przez GIFT przechodzą odpowiednie testy na komp. Amiga - gwarantujemy wysoką jakość. Na większość sprzętu i akcesorii udzielamy gwarancji od 1 do 3 lat (według karty gwarancyjnej).** Serwis gwarancyjny i pogwarancyjny realizujemy tylko w siedzibie firmy.

NAPĘDY CDROM

CD 4x Mitsumi	TEL	TEL
CD 16x BTC	133,-	162,-
CD 24x BTC	152,-	186,-
CD 24x Cyberdrive	160,-	196,-
CD 24x Samsung	163,-	199,-
CD 32x Philips	193,-	236,-
CD 32x Pioneer	197,-	241,-
CD 32x Toshiba	206,-	251,-
i inne...	TEL	TEL

W komplecie z każdym napędem CDROM sterowniki do A600/1200, przewody audio oraz bezpłatny pa-kiet oprogramowania do obsługi płyt audio, samplingu dźwięku z CD na HDD, zestaw programów testują-cych, installery, itp.



NAPĘDY CDROM GCD

Napęd GCD - wersja zewnętrzna napędu CDROM do A600/1200 w specjalnej estetycznej obudowie metalowej z dodatkowymi złączami. Wyjście audio stereo (typ 2xchinch), słuchawkowe (typ minijack - do odsłuchu płyt muzycz-nych) oraz IDE 40pin do HDD 2,5" lub 3,5".



Pełny komplet przewodów połączeniowych do napę-du i/lub twardego dysku, 100% zgodności z system Amigi, kpl. oprogramowania do A 600/1200 (sampling, install, test, audio), instru-kcja PL, itp.

Napęd GCD	65,-	79,-

plus cena napędu wewnętrznego.

MODEMY

HOMOLOGACJA PL
INTERNET GRATIS

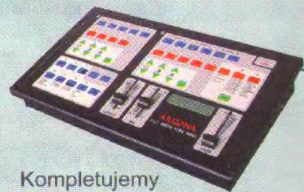
Wszystkie modemy są zewnętrzne. W komplecie zasilacz, przewody itp. Wraz z zakupem modemu zakłada-my bezpłatne imienne konto internet. W prezencie od firmy GIFT pakiet oprogramowania do Internetu: ste-rowniki, dialery, p. www, irc, e-mail...



Zoltrix 33.6	221,-	270,-
Zoom v34V+	299,-	365,-
USR Sportster	409,-	499,-
Motorola Ap. 34k	484,-	590,-
USR Courier	590,-	720,-

DESKTOP VIDEO

Digitizer FG 24 plus	245,-	299,-
Digitizer FG 24 movie	155,-	189,-
Genlock BX	884,-	1079,-
Genlock VideoGen	1065,-	1299,-
Arizona Mikser	1439,-	1756,-
Arizona Moduł FX	311,-	380,-
Arizona program	81,-	99,-
Arizona przewód RGB	20,-	25,-
Arizona kaseta demo	16,-	20,-



Kompletujemy gotowe zestawy do prac desktop video.

WYPRZEDAŻ SPRZĘTU - SUPER CENY !!!
w 100% sprawny - udzielamy gwarancji !!!

Amiga 500	- komplet	220 zł.
Amiga 600	- komplet	320 zł.
Amiga 1200	- komplet	550 zł.
Monitor Kolor Commodore 1084s		350 zł.
Monitor Kolor Philips CM8833II		360 zł

oraz karty turbo, twarde dyski, i inne - dzwoń 081 887 59 47

Czy nasze ceny są za wysokie ? Zadzwoń i zaproponuj swoje !!! Przebijemy każdą ofertę....

UWAGA !!!
Prowadzimy sprzedaż ratalną wysyłkowo na cały kraj. Wszelkie informacje zawiera nasz bezpłatny katalog

Wszystkich naszych klientów zapraszamy w soboty do naszego punktu na giełdzie komputerowej przy ul.Grzybowskiej w Warszawie.

C E N N I K

KOMPUTERY

A1200T E/BOX — 999,-
Amiga 1200 w obudowie Tower E/BOX, ROM 3.1, Workbench 3.1, zasilacz 200W, klawiatura Win'95

A1200T E/BOX PLUS — 1888,-
Amiga 1200 w obudowie Tower E/BOX, ROM 3.1, kontroler Fast-ATA2/EIDE, dysk 3,2 GB, CD-ROM x32, Workbench 3.1, zasilacz 200W, klawiatura Win'95

OBUDOWY TOWER DO A1200

E/BOX 200W — 435,-
W komplecie z obudową: interface klawiatury PC/A4000, interface LED, panel frontowy i taśma do stacji dyskietek, adapter zasilania i zasilacz 200W



E/BOX — 369,-
W komplecie z obudową: interface klawiatury PC/A4000, interface LED, panel frontowy i taśma do stacji dyskietek,

TOWER LC
Obudowa Tower do PC AT/ATX z możliwością montażu A1200. W komplecie panel frontowy stacji dyskietek



LC 159,-



LC-II 199,-

PAMIĘCI SIMM

8 MB	59,-
16 MB	79,-
32 MB	149,-

KARTY DO A500/A600/CDTV

Elbox 500/2 MB	132,-
Elbox 500/2+ zegar	152,-
Elbox 500+/1 MB	82,-
Elbox 600/1 MB	82,-
Elbox 600/1+ zegar	102,-
Elbox CDTV/2 MB	165,-
Apollo 630/40MHz	299,-

TWARDE DYSKI 3,5"

Caviar 2,5 GB	399,-
Fujitsu 4,3 GB	549,-

STACJE SUPER HD

LS-120 720kB/1,44MB/120MB	299,-

ZASILACZE

Zasilacz 200W zewnętrzny	99,-
Zasilacz 25W zewnętrzny	45,-
Zasilacz 200W wewnętrzny	65,-

INTERFACE KLAWIATURY

Interface klawiatury PC/A4000 do A1200	73,-

CZYTNIKI CD-ROM

Hitachi 24x Speed PIO 4	179,-
LG 32x Speed PIO 4	199,-

NAGRYWARKI CD-RW

CD-RW Philips x2x2x6 EIDE	1199,-



MONITORY CYFROWE

Optiview 15"	599,-
CTX 15"	699,-

SCANDOUBLERY

Elbox ScanDoubler wewn. A1200	239,-
Elbox ScanDoubler (opcja FlickerFixer) zewn.	299,-
Elbox ScanDoubler + FlickerFixer zewn.	439,-

KONTROLERY EIDE

Elbox Fast-ATA2/EIDE do A1200	212,-

AKCESORIA

Panel frontowy stacji dyskietek FDD	32,-
Adapter PCMCIA	32,-
IDE adapter 2,5"/3,5"	16,-
Taśma IDE 1x3,5"/2x3,5" (78cm)	13,-
Taśma do FDD (33 cm)	9,-
Adapter zasilania do E/BOX	29,-

KOPROCESORY

33 MHz PLCC	99,-
40 MHz PGA	122,-
50 MHz PGA	195,-

KARTY GRAFICZNE

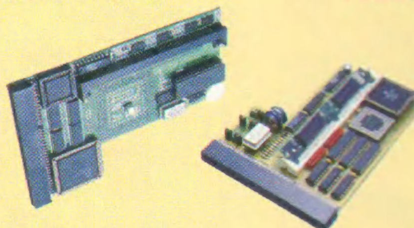
CyberVision PPC 8MB	799,-
BVisionPPC	699,-

KARTY TURBO DO A3000/4000

CyberStorm PPC604e/180MHz	☎
CyberStorm PPC604e/200MHz	☎
CyberStorm PPC604e/233MHz	☎

KARTY TURBO DO A1200

Elbox 1200/0-8MB	139,-
Elbox 1200/4MB	165,-
Elbox 1230-II	299,-
Apollo 1240/33MHz	645,-
Apollo 1240/40MHz	749,-
Apollo 1260/50MHz	1385,-



ELBOX

OFICJALNY DYSTRYBUTOR PRODUCENTA KART PPC i KART GRAFICZNYCH

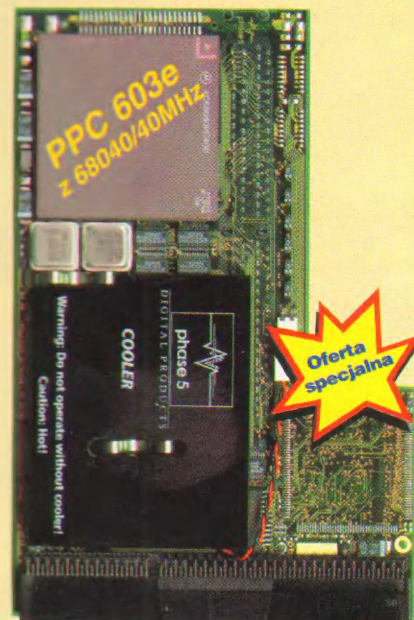


DIGITAL PRODUCTS

KARTY PPC DO A1200

Blizzard 603e/160MHz+LC040/25MHz	999,-
Blizzard 603e/160MHz+68040/25MHz	1199,-
Blizzard 603e/160MHz+68040/40MHz	1499,-
Blizzard 603e/160MHz+68060/50MHz	2299,-
Blizzard 603e/200MHz+68040/25MHz	1399,-
Blizzard 603e/200MHz+68040/40MHz	1699,-
Blizzard 603e/200MHz+68060/50MHz	2499,-
Blizzard 603e/240MHz+68040/25MHz	1699,-
Blizzard 603e/240MHz+68040/40MHz	1999,-
Blizzard 603e/240MHz+68060/50MHz	2799,-

UPGRADE do PPC z kart 1240/1260 ☎



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA Zadzwoń lub napisz po bezpłatny katalog
Ceny netto. Do cen należy doliczyć 22% VAT.

☎ 0-12 656 49 81
☎ 0-601 56 49 81
pon. - pt. 9 - 17
sob. 9 - 13

ELBOX • 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99

WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ RATALNA

Wraz z zamówieniem wystarczy przesłać do nas:

1. Wypełniony dowolny druk zaświadczenia o zarobkach.
2. Dane z dowodu osobistego: imię i nazwisko, seria i numer dowodu, nr PESEL, adres i data zameldowania na pobyt stały.
3. Nr i nazwa drugiego dowodu tożsamości (np. paszport, prawo jazdy, legitymacja emeryta-rencisty).

DYSTRYBUTORZY: **Bydgoszcz:** KOMPUTER FAN, ul. Pomorska 59; **Bytom:** BESTCOM, ul. Kolejowa 6; **Chełm:** VIOLIN, ul. Lwowska 18 B; **Częstochowa:** BETA BIS, ul. Warszawska 42; **Gdańsk:** AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia:** ANIMART, ul. Olsztyńska 15; **Jastrzębie:** TESSA, ul. Arki Bożka 2; **Katowice:** BASTA, ul. Drozdów 13 B; **Kraków:** BIT COMPUTER, ul. Krzyża 7; **Lublin:** XYZ, ul. Okopowa 6; **Łódź:** ALL IN ONE, ul. Piotrkowska 111; **Łódź:** UNERRING MASTERS, ul. Żwirki 16;

Nº 1



PROSTE RÓWNANIE

AMIGA=płyta główna+obudowa +karta turbo+kontroler+klawiatura +monitor+stacja dysków+...

AMIGA 1200T E/BOX

Doskonałe wyniki testów i świetne opinie użytkowników uzasadniają nakład pracy, jaki włożyliśmy w opracowanie tej konstrukcji. Cieszy nas, że po latach monotonnych plastików, wprowadziliśmy na rynek obudowę, która jest inna, jest bardziej funkcjonalna, jest wygodniejsza, jest łatwiejsza w obsłudze, jest po prostu lepsza!

Sprzedaż tych obudów zwiększa się z każdym miesiącem, więc chcemy wyjść naprzeciw potrzebom użytkowników. Wiele osób zwraca się do nas o przygotowanie kompletnych zestawów, aby mogli zacząć korzystać z komputera zaraz po jego otrzymaniu. Oto jest nasza odpowiedź:

Amiga 1200T E/BOX - czyli A1200 w doskonałej, funkcjonalnej obudowie E/BOX, Amiga 1200T E/BOX PLUS - jak wyżej, ale jeszcze do tego CD-ROM x 32, dysk twardy 3,2 GB wraz z kontrolerem ELBOX FastATA-2/EIDE teraz w rewelacyjnych cenach:

A1200T E/BOX - tylko 999 zł,
A1200T E/BOX PLUS - tylk o 1888 zł.

Na życzenie przygotowujemy specjalne zestawy według Twojego zamówienia.

KONTROLER Elbox EIDE

To urządzenie, o którym największe na świecie amigowskie czasopismo Amiga Format napisało: „...jest to zapewne najważniejsze urządzenie do Amigi, jakie pojawiło się na rynku w tym roku..."

Elbox EIDE tylko 212 zł.

KLAWIATURA

Tu wybór jest ogromny. Interfejs klawiatury Elbox KEY 20MHz umożliwia podłączenie do Amigi 1200 klawiatury PC AT, PC WIN'95, klawiatury od Amigi 2/3/4000 lub klawiatury od A1200 w obudowie.

Rodzaj podłączonej klawiatury - PC czy Amiga - jest automatycznie rozpoznawany, a przełączenie pomiędzy obsługą klawiatury PC AT a PC WIN'95 dokonuje się poprzez naciśnięcie klawisza WIN.

Elbox KEY 20MHz tylko 73 zł.

KARTA TURBO

Szybciej, więcej, jeszcze szybciej - to podstawowa potrzeba pracy na komputerze. Nowa karta turbo ELBOX 1230-II ma możliwość instalacji do 32MB pamięci, posiada podstawkę pod koprocesor i zegar czasu rzeczywistego. Taka karta to dziś już minimum.

Jeśli chcesz mieć naprawdę mocny zestaw proponujemy Ci kartę Apollo 1240/40MHz, która posiada najlepszy stosunek możliwości do ceny - to jest ta karta, którą po prostu trzeba mieć.

Elbox 1230-II tylko 299 zł,
Apollo 1240/40 tylko 749 zł.

PPC

Jeśli chcesz wybrać kartę turbo z oferty firmy phase5, to polecamy kartę PPC z drugim procesorem 68040/40MHz.

Karty PPC są jedynymi kartami do A1200 produkowanymi przez phase5. W zeszłym roku firma ta zakończyła produkcję kart Blizzard 1230 IV, Blizzard 1240, Blizzard 1260 i karty tego typu dostępne na rynku to już tylko egzemplarze używane... a my oferujemy tylko karty fabrycznie nowe, z pełną gwarancją.

Karty Blizzard PPC z drugim procesorem 68040/40MHz są produkowane przez firmę phase5 na specjalne zamówienie firmy ELBOX. Karty te posiadają podstawkę pod procesor 68040 w wersji 40MHz. Procesor 68040/40 MHz można zakupić razem z kartą PPC w firmie Elbox. Posiadamy również pełny wybór procesorów 68030, 68040, 68060 i koprocesorów 68882.

Proponujemy karty PPC po świetnych, niskich cenach.

Już za 999 zł netto możesz stać się właścicielem karty PPC. Porównaj i wybierz coś dla siebie - cennik na sąsiedniej stronie.

PPC UPGRADE

Jeśli posiadasz już kartę 1240 lub 1260, możesz skorzystać z naszej specjalnej oferty upgrade'u do kart PPC. Upgrade polega na przełożeniu procesora z karty 1240/1260 do podstawki na karcie PPC. Płacisz tylko za kartę PPC z podstawką pod daną wersję procesora 68040/68060.

MONITOR

Dobry monitor to szybka i łatwa praca. Oczy się mniej męczą, kolory są żywsze, obraz ostrzejszy. Oferowany przez nas monitor CTX 15" uhonorowany został wyróżnieniem CHIP TIP w teście ponad 40 monitorów 15 calowych - to nie przypadek.

CTX 15" tylko 699 zł.

STACJA LS-120

To stacja, która łączy w sobie funkcje klasycznej stacji dyskietek (720 kB i 1,44 MB) i małego twardego dysku (120 MB).
Test w MA 9/98.

LS-120 tylko 299 zł.

ELBOX

30-702 KRAKÓW
ul. Lipowa 4 Vp.



INTERNET
http://www.elbox.com.pl
e-mail: elbox@elbox.com.pl

Opole: AR-WAL, ul. Wyszomirskiego 1; **Poznań:** EUREKA, ul. 27 Grudnia 17 (DH Domar); **Poznań:** JOY, ul. Roosevelta 9; **Puławy:** GIFT-ISS, ul. Mościckiego 1, **Tarnów:** AMI-TEL, ul. Graniczna 70; **Toruń:** VANGELIS, ul. Szosa Chełmińska 21 (DH); **Warszawa:** TOMS, ul. Bełdan 2; **Wrocław:** ANUNA, Politechnika - Giełda w niedziele: **Wrocław:** HDP, ul. Kościuszki 4 IVp.; **Zamość:** AMICOM, ul. Piłsudskiego 14/82; **Zamość:** SIMMBOX, ul. Graniczna 35

C G S COMPUTER GRAPHICS STUDIO

wydawnictwo publishing house

CGS s. c.

04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel/fax +48 (22) 815-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl



PlayStation Magazyn

Polska edycja najpopularniejszego na świecie pisma, po więconego konsoli Sony PlayStation. Każde pismo sprzedawane jest wraz z krążkiem CD, zawierającym wersje demo najnowszych gier.

Cena det. z CD 22.00 zł



PC Gamer Po Polsku

Polska edycja renomowanego brytyjskiego magazynu o grach na PC. Aktualnie dostępne są w sprzedaży wersje pisma: z krążkiem CD lub bez.

Cena det. z CD 11.99 zł
Cena det. bez CD 4.99 zł



Gry Komputerowe

Popularny magazyn dla fanów gier. Na równi traktuje gry dostępne na PC, PlayStation, Saturna, Nintendo64. Recenzje, porady, rozwiązania, tipsy; dostępne z CD lub bez.

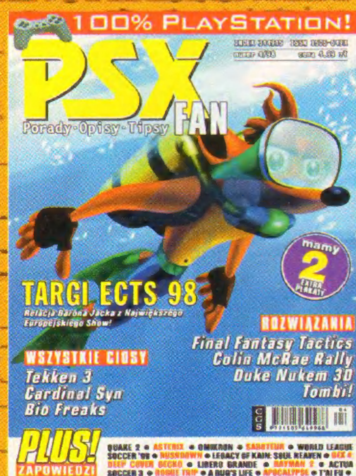
Cena det. z CD 9.95 zł
Cena det. bez CD 3.99 zł



Amiga Computer Studio

Magazyn użytkowników komputera Amiga. Zawiera recenzje gier, opisy programów i sprzętu. Dostępne w wersji z CD lub bez.

Cena det. z CD 18.99 zł
Cena det. bez CD 4.50 zł



PSX Fan

Pismo poświęcone konsoli PlayStation. Zawiera porady do gier, opisy przejścia, zestawienia ciosów oraz tips & tricks.

Cena det. 4.90 zł

AMIGA
COMPUTER STUDIO

http://www.cgs.com.pl/acs.htm

WYDAWCA

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house

NR INDEKSU
355364

ISSN
1426-2843

REDAKCJA
Rafał Belke
rbm@wa.onet.pl
(redaktor naczelny)

Tomasz Filipek
tomek@conecta.com.pl
(z-ca red. nacz.)

Adam Bartniczak
Artur Frankowski
Marcin Jaskólski
Maciej Matyka
Jacek Pietruszczak
Sebastian Streich

DTP
Adam Bartniczak

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Natalia Nowak

DRUK
Drukarnia PAW
Warszawa, Al. Jerozolimskie 232

KONTAKT Z REDAKCJĄ

Adres:
Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Telefon:
poniedziałek - środa - piątek
w godzinach 13 - 17
tel. (0-22) 815-42-20

BBS:
codziennie w godz. 23-7
tel. (0-22) 681-74-98

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.

Od Redakcji

I jak Wam się podoba papier? Bo przyznam, że mi szczena opadła, kiedy zobaczyłem poprzedni numer. Nareszcie ACS wygląda jak profesjonalny magazyn! Kolory na papierze są takie jak na ekranie programu do składu, tekst można rozczytać nawet na mniejszych zrzutach ekranu w części użytkowej, czerwone napisy nie są rozjechane, reklamodawcy cieszą się z wysokiej jakości druku ich reklam... Niebo w gębie. Rany, z czego ja się cieszę? Przecież tak powinno być od zawsze! Dodatkowo od tego numeru zmieniliśmy technikę rastrowania screenów, bo przy obecnej jakości druku bardziej widać te „kropki".

Otrzymuję sygnały, że przydałaby się w ACS dyskusja na temat obecnej sytuacji Amigi – gdzie każdy mógłby się wypowiedzieć, napisać polemikę do poprzedniej wypowiedzi, później polemikę do polemiki do polemiki... Taki Hyde Park jednym słowem (dwoma :). Niektórzy już przysłali swoje artykuły, od następnego ACS zaczynamy je drukować. Są bardzo kontrowersyjne, dlatego spodziewam się zażartej dyskusji na naszych łamach.

A na razie zapraszam do lektury dziesiątki, przypominając z dumą, że jeszcze nigdy nie ukazał się ACS z tak wysokim numerkiem (zwykle kończyło się na 7 lub 8). Smacznego!

Rafał Belke

W numerze:





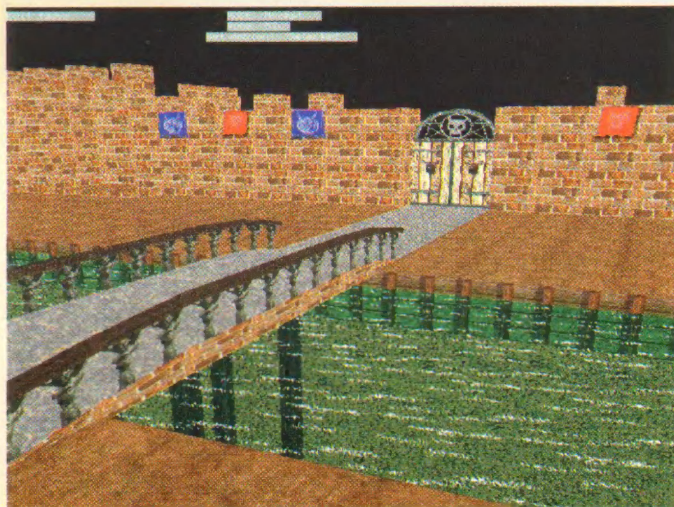


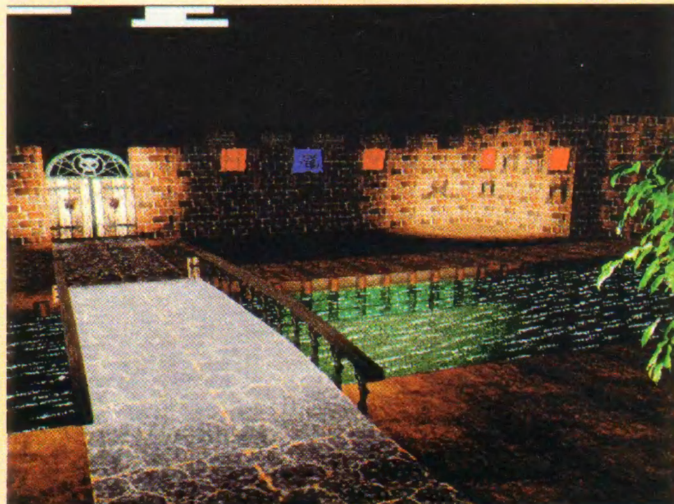
Claws Of The Devil

Jeśli Wasz znajomy ma PlayStation, z pewnością pokazywał Wam także inną z flagowych produkcji na tę konsolę: trójwymiarową przygodówkę akcji – Tomb Raider 2. Kolejna dobra wiadomość – firma Titan szykuje na Amigę klon TR! Rzut okiem na screeny wystarczy, by przekonać się, że nie będzie to kolejna nędzna platformóweczka 2D. Tak jak w Tomb Raider w pełni trójwymiarową akcję obserwujemy z perspektywy osoby trzeciej (czyli widzimy swoją postać na ekranie, nawet jeśli na razie nie widzimy jej na załączonych screenach :). Sceneria składa się z teksturowanych wieloboków, a my możemy wejść dosłownie wszędzie; mamy pełną swobodę. Do tego dochodzą efekty świetlne w czasie rzeczywistym (flary, cienie itp.), przejrzyste tekstury, efekty mgły i wiele innych.

Bohaterka gry będzie chodzić, biegać, pływać i wspinać się, tak jak niejaka Lara C. Zapowiadane jest 13 obszernych poziomów, 24 rodzaje przeciwników i kilka odmian broni do dyspozycji.

Nie ma co, gra na światowym poziomie. Oczywiście do jej odpalenia potrzebna będzie porządna Amiga: minimum jest procesor 060, 32 MB RAM i karta gfx. Ale gra r zwija skrzydła oczywiście na PowerPC i karcie CybervisionPPC (przewidziana obsługa chipu Permedia 3D znajdującego się na tejże karcie). Data premiery gry nie jest znana. (RB)





The Dead Walk i inni

Jeśli Wasz znajomy ma PlayStation, z pewnością pokazywał Wam jedną z flagowych produkcji na tę konsolę: prerenderowany horror Resident Evil 2. Firma Alpha Software zapowiada coś takiego na Amigę! Izometryczna, prerenderowana grafika, postaci zbudowane z wieloboków, mnóstwo zombich, strzelania i rozwiązywania zagadek. Gra ruszy już na 030 50 MHz, choć najlepiej mieć 060 i kartę graficzną. I na razie nie wiadomo nic więcej.

Tym gościom widać bardzo przypadły do gustu żywe trupy, bowiem inną ich zapowiedzią jest Zombie Massacre, czyli kolejna kontynuacja Glooma. Zapowiadane są całkiem nowe i lepiej animowane postaci, 30 nowych leveli (plus poziomy multiplayer), poprawiona grafika, renderowane intro i muzyka wprost z CD. Miejmy nadzieję, że firma przepisze od nowa engine, bo ze starym lepiej niech się nie pokazuje...

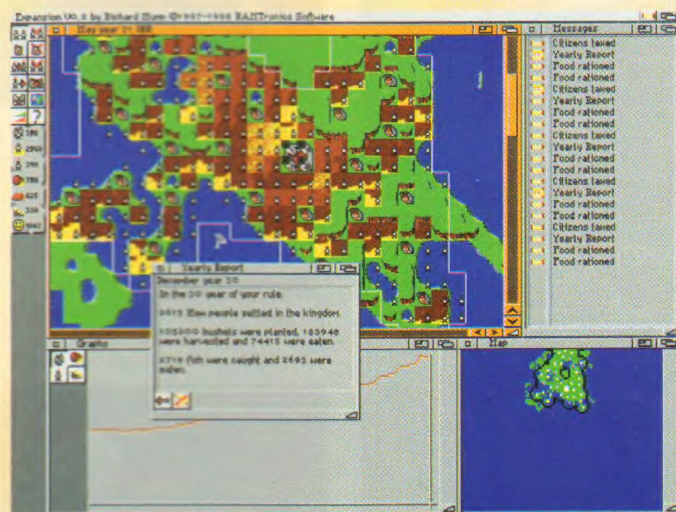
A trzecią grą Alpha Software jest Tiny Car Racing, czyli wyścigi multiplayer w izometrycznym rzucie. (RB)





Expansion

Rzut oka na screen od razu przywodzi na myśl starą, dobrą Civilization, choć autorzy (RAMTronics Software) wśród inspiracji wymieniają także Settlers i Sim City. Gra jest we wczesnym stadium, więc wiadomości o niej są skąpe. Najważniejsze jest to, że nie ma podziału na tury, jak w Cywilizacji – wszystko toczy się w czasie rzeczywistym, doprowadzając gracza do białej gorączki i rozstroju nerwowego. W wysłaniu nas do domu wariatów pomoże 256-kolorowa grafika (lub 64– dla nieagowców), możliwość otwarcia gry w dowolnej rozdzielczości (także na kartach gfx), support dla AHI, losowe generowanie map, praca w multitaskingu i w oparciu o systemowe GUI. Dokładne wymagania i data premiery nie są znane. (RB)



Patche do Genetic Species

Marble-Eyes Development robi wszystko, by uatrakcyjnić ich grę – Genetic Species. Najpierw wypuścili patcha pozwalającego na grę w wysokiej rozdzielczości. całość dzięki temu wygląda ostrzej i dokładniej, ale chodzi ok. 4 razy wolniej, więc na pewno nie jest to zabawka dla właścicieli 030. Drugi dodatek pozwala posiadaczom kart graficznych na odpalenie gry w 24 bitach! Kosztowało to grupę wiele pracy, ale na efekt aż miło popatrzeć. Niestety – gra w true color strasznie się ślimaczy. Na A4000 060 50 MHz z kartą PicassoIV truecolorowy GS wyciąga w 320x240 ok. 13 klatek na sekundę. W takim wypadku połączenie działania obu patchy pełni rolę raczej ciekawostki...

Oba patche (a także zapowiadane rozszerzenie multiplayer – jeśli zdąży się pojawić) znajdą się na następnym coverCD. (RB)

Gunbee

Tak nazywa się nowa gierka APC & TCP. Firma ma chyba ambicje stać się niemieckim odpowiednikiem Avalonu, zresztą ma w swojej ofercie gry tegoż. Gunbee jest skromną strzelaniną z przesuwem ekranu, zajmującą dwie dyskietki. Bohaterką jest silnie uzbrojona pszczoła, która ma uwolnić Lady Akiko. Pełne akcji poziomy przybrane są mangową grafiką. Jak na taką grę, Gunbee ma zadziwiająco wysokie wymagania: AGA, twardy dysk i 4 MB FAST RAM. Recenzja gry za miesiąc. (RB)

Nowa polska gra

Grupa Dungeon Team tworzy grę opartą na nieśmiertelnym Scenario (ale nie tylko). Gra, która na razie nie ma tytułu, odpalać się będzie w 640x512 i 256 kolorach. W planach wstawki FMV i samplowana mowa. Strategia pisana jest z myślą o A1200, 4 MB FAST RAM z czytnikiem CD. Grupa poszukuje programistów lub koderów.

Kontakt:
DungeonT@friko6.onet.pl

Kryształowe newsy

W ACS 7-8/98 pisaliśmy o zapowiedziach firmy Crystal Software: Base, ArcAngel, Space Patrol, Gilbert Goodmate i Tank Goblins. Wiadomo już coś więcej na temat tej ostatniej gry, a poza tym doszła nowa pozycja.

Jak pisaliśmy, Tank Goblins będzie trójwymiarową strzelaniną. Zalesiony świat Goblinów stanął wobec widma ekologicznej klęski, a tymczasem jego mieszkańcy dzielili się na coraz mniejsze frakcje i walczyli ze sobą zamiast się zjednoczyć przeciwko siłom przyrody. Gracz steruje jedną z małych grupek Goblinów – Gruntami. Przypadł im w udziale czołg, więc wykorzystują go, wykonując brudną robotę za kasę. Czeka nas wiele misji i dokupowanie sprzętu do „narzędzia pracy". A oprawa? Zdigitalizowana mowa, animacje między levelami, klimatyczna ścieżka dźwiękowa i grafika renderowana w czasie rzeczywistym. Do tego dopracowana inteligencja przeciwników, prawdopodobna opcja sieciowych deathmatchy i premiera na Gwiazdkę.

Nową zaś zapowiedzią Crystal jest The Dark Millennia – strategia w czasie rzeczywistym z przygodowymi elementami i nieliniowym scenariuszem. Sceneria zaś to czyste fantasy: kierujemy armiami Goblinów (z czołgiem? ;), Krasnoludów, Elfów, Wielkich Pająków i innych wytworów skacowanych umysłów twórców. Nie będzie to jednak płytka rozwałka – gracz będzie musiał tworzyć miasta i zajmować się stroną ekonomiczną. The Dark Millennia jest skrzyżowaniem Settlers i Populousa niż klonem C&C. Nie wspominając o elementach RPG, tutaj bardziej w skali makro: trenowanie wojowników, wyposażanie czarowników w nowe zaklęcia, kupowanie eliksirów itp.

To wszystko ujrzymy w 256 kolorach na ekranie w niskiej lub wysokiej rozdzielczości z cieniowaniem, dymem, ogniem, deszczem itp. w czasie rzeczywistym oraz różnymi porami dnia i nocy. A usłyszymy za pomocą AHI. Autorzy zapowiadają wsparcie PowerPC i kart graficznych, choć na razie wystarcza AGA i stare Motorolki. Premiera The Dark Millennia także zapowiadana jest na Gwiazdkę (ciekawe tylko, na którą ;). (RB)



Gord

Exotic Software szykują dla nas przygodówkę w stylu Monkey Island, tylko z wątkiem sf. Gord nie będzie wymagał AGI ani karty graficznej (choć niewykluczone, że powstaną dodatkowe wersje specjalnie dla nich). Autorzy szczycą się, że w ich grze występuje największy sprite w historii przygodówek na Ami. Gra ukaże się na dyskietkach i CD-ROMie. (RB)

Phoenix

Ta gra gościła już w naszych nowościach, ale warto do niej wrócić, bowiem nareszcie pozwolono nam ujrzeć wspaniałości jej engine'u 3D. Przypominam, że Phoenix to trójwymiarowa strzelanina kosmiczna z wątkiem przygodowym, w stylu Wing Commandera III-V. Walki toczyć będziemy w wielobokowym i teksturowanym środowisku (a engine udźwignie nawet do 20 statków jednocześnie!), a część przygodową uświetnił utalentowany grafik Emmanuel Henne. W planach tryb multiplayer przez Internet. Wymagania: 030, 4 MB RAM i HD. 060 i karta gfx mile widziane. Premiera zapowiadana jest na listopad. (RB)





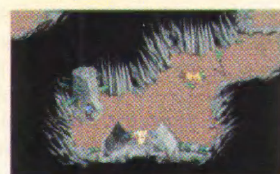
Lambda

W odróżnieniu od większości developerów, którzy informują prasę o rozpoczęciu prac nad grą, a potem kamień w wodę, twórcy Lambdy regularnie informują o postępach. Gra rośnie w siłę, co widać na screenach. Zrezygnowano z AHI, ponieważ autorom nie odpowiadały straty podczas miksowania kanałów. Powstał także wewnętrzny język LambdaC podobny do QuakeC, ułatwiający grzebanie w parametrach engine'u, zmienianie wyglądu statków i tworzenie własnych misji. (RB)





Schłodzony Vulcan



Firma Vulcan wygląda ostatnio jak żongler, któremu posypały się piłeczki. Najpierw zarzucono kilka projektów (w tym Breed 2000 i Valhalla IV), by przerzucić siły na inne platformy i zarobić góry szmalu (gdzie one?). Potem Demios zrezygnował z pisania dla Vulcanu gry Maim & Mangle. Następne posypały się Scions i Cavemen Species, a ostatnio otrzymaliśmy informację o przerwaniu prac nad Hard Target.

Zamiast nowości, Vulcan odgrzewa stare pasztety wydając Vulcanology – The MiniSeries Compilation. Na krążek CD w limitowanym nakładzie wepchnięto 10 wczesnych gier Vulcanu.

Ognikiem w tym wygasłym kraterze jest gra Wasted Dreams, której premierę po raz kolejny zapowiada się na „lada moment". Ta przygodówka SF dla jednego lub dwóch graczy oferować będzie 300 MB zdigitalizowanej mowy, setki ręcznie malowanych lokacji, wiele postaci, itd. Wasted Dreams wymagać będzie 2 MB RAM, dysku twardego i czytnika CD (tak, żadnych kości AGA i procków 060). (RB)

Snail: ul. Szara 7/n M. 51 (lub 7/c M.85)
80-116 Gdańsk
Telefon: (058) 302-58-80 (prosić Pawła)
(058) 302-55-93 (prosić Wojtka) (RB)

Exor

Pamiętacie Master Of Orion? Exor – The Extreme Ordeal jest jego klonem, a nad grą pracuje fiński team Duck Productions. Jest to kosmiczna strategia. 100 gwiazd, wokół każdej krąży kilka planet o różnych warunkach na powierzchni. To wszystko jest do Twojej dyspozycji wraz z ok. 100 czekającymi na odkrycie wynalazkami i wieloma statkami kosmicznymi. Twórcy chcą, żeby ich gra ruszyła na każdej Amidze. Team Duck Software jest otwarty na wszelkie sugestie i pomysły. Jeśli chcesz dorzucić swoje trzy grosze, wyślij maila na adres: akavoniuhit.fi (RB)

Zdzisław Bohater Galaktyki II

W ACS 2/98 donosiliśmy, że grupa Deck Six zamierza wydać komercyjnego Zdzisława. Najnowsze wiadomości głoszą, że projekt nadal powstaje. Renderowanej grafice będzie towarzyszyć muzyka prawdziwej kapeli. W chwili obecnej D6 ma trzy grupy na oku: rockową, rockowo-elektroniczną i metalową. Mimo zahaczenia kilku dobrych tracerów grupa nadal poszukuje następnych, ponieważ pracy jest sporo, a grę chcą skończyć jak najszybciej. Obiecano nam więcej informacji, więc może już w najbliższym numerze... (RB)

Virtual Ball Fighters

Hurricane Software (ci od Eat the Whistle i Escape Towards the Unknown) pracuje także nad grą tetrisopodobną o tytule jak w tytule :). Atrakcją ma być zmaganie się z drugim graczem. Gra stanowi klasyczny przerost formy nad treścią: na kartach graficznych otwiera się w 640x512 w 16 milionach kolorów. Na AGA: 640x256 w 512 kolorach. Obsługuje procesor minimum 030 lub PowerPC! Czyli odpalamy Pentium II żeby policzyć coś na kalkulatorze ;). (RB)

NA COVER CD

Samba World Cup

Ten tytuł miał się ukazać w wakacje. Jednak jak dotąd autorzy uraczyli nas jedynie grywalnym demem.

Z CZYM MAMY DO CZYNIENIA?

Samba World Cup jest połączeniem piłkarskiej kopaniny i menedżera. Niestety, demo nie umożliwia zapoznania się ze sposobem rozgrywki na murawie, dlatego raport ten będzie dotyczył właściwie tylko części menedżerskiej. Na wstępie dokonujemy wyboru języka, w jakim będą wyświetlane komunikaty. Do wyboru są dwa: angielski i niemiecki, lecz bez względu na dokonany wybór duża część napisów jest po niemiecku. W tym momencie możemy wczytać poprzednio nagrany stan gry (do dyspozycji mamy trzy sloty). Następnym krokiem jest wybór poziomu trudności (jeden z trzech).

LIGA

Rozgrywka może toczyć się w jednym z dwóch trybów: liga lub mistrzostwa świata i Europy. W tej części skoncentruję się na pierwszym wariancie. Do wyboru są ligi następujących państw: Niemcy, Włochy, Hiszpania, Holandia, Anglia i Francja, choć nie dam głowy, iż w pełnej wersji nie będzie ich więcej (na ekranie wyboru ligi zostawiono puste miejsca). Po wybraniu drużyny/drużyn (możliwa jest gra dla dwóch graczy) mamy możliwość edycji zespołów z danej ligi (zmieniać można zarówno charakterystyki poszczególnych graczy, jak i nazwy drużyn oraz kolorystykę strojów). Następnie decydujemy się czy aktywna będzie opcja automatycznego zawierania kontraktów oraz czy zawodnicy starzeją się wraz z upływem czasu. Możemy przystąpić do rywalizacji, a rozpoczynamy ją w ostatniej lidze. Celem gracza jest zgromadzenie jak największej liczby punktów menedżerskich. Punkty te zdobywa się (lub traci) po każdym rozegranym meczu. Sposób przyznawania punktów jest dobrze przemyślany, gdyż ich liczba zależy zarówno od wyniku spotkania (zwycięstwo, remis, porażka), jak i klasy rywala, miejsca rozgrywanego meczu (wyjazd lub gra u siebie), a także różnicy bramkowej. Jeżeli gracz w ciągu kariery uzyska dostatecznie wysoki wynik punktowy, zostanie umieszczony na liście najlepszych menedżerów. Gra Samba World Cup ucieszy każdego zwolennika statystyk i opcji, których w programie jest mnóstwo, ale o nich później.

MISTRZOSTWA ŚWIATA I EUROPY

W tym trybie wybieramy jedną z drużyn, jakie brały udział w mistrzostwach świata we Francji i prowadzimy ją do sukcesów w kolejnych czempionatach. Tak, tak, bowiem po zakończeniu Mundialu nasza drużyna bierze udział w mistrzostwach Europy, a po tych zawodach... w kolejnych zmaganiach o prymat na naszym globie (taka sytuacja występuje wtedy, kiedy zarządzamy zespołem z Europy, w innym przypadku nasi zawodnicy zagrają tylko w kolejnych mistrzostwach świata).

Tak jak w przypadku ligi, możemy zagrać z kolegą/koleżanką, dokonać edycji drużyn oraz wybrać poziom trudności.

SAMBA WORLD CUP JAKO MENEDŻER

W części menedżerskiej program prezentuje się co najmniej przyzwoicie. Rozbudowany jest wątek finansowy (który schodzi na dalszy plan w przypadku gry w mistrzostwach, gdyż większość opcji związanych z zarabianiem i wydawaniem pieniędzy jest niedostępna), gdyż oprócz sprzedawania i kupowania zawodników możemy zarabiać na wejściówkach na stadion (niestety, nie dane mi było zagłębić się w tajniki zarządzania stadionem, gdyż ta opcja jest nieaktywna w demie), pamiątkach dla kibiców, grze w piłkarskim totolotku. Trochę pieniędzy można „wysępić" od sponsorów, zapożyczyć się w banku lub sprzedać prawa do transmisji telewizyjnych (oferty składane są w trakcie sezonu). Za ciężko zarobione pieniądze możemy kupić wymarzonego zawodnika, który pomoże naszej drużynie w dotarciu na szczyt.

W podjęciu decyzji: „kupić nie kupić, a może kogoś sprzedać" pomoże mnogość opcji i statystyk, do których należą: pomeczowe podsumowania (strzelcy bramek, kartki), wybór jedenastki kolejki, a także zestawienia najlepszych strzelców (bramki w sezonie, w ciągu kariery, średnia bramek na mecz) i liderów w poszczególnych klasyfikacjach (celność strzału, siła, technika gry, szybkość) oraz wykaz najczęściej karanych zawodników. Jeżeli mamy kłopoty z zestawieniem podstawowego składu, możemy zajrzeć do danych przedstawiających umiejętności naszych piłkarzy, a także ich statystyk (punktowa ocena formy, strzelone bramki, otrzymane kartki itp.).



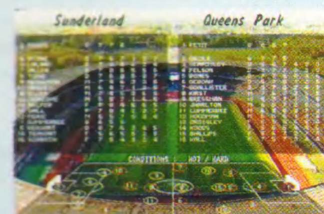
W części menedżerskiej rozgrywanie spotkań polega na ustaleniu składu i taktyki. Na ekranie widoczne są wyniki wszystkich spotkań, które zmieniają się wraz z upływającym czasem. Tempo upływu czasu można regulować, służy do tego pasek u góry ekranu (im wskaźnik ustawiony jest bliżej prawej krawędzi, tym czas biegnie szybciej). W trakcie meczu możemy dokonywać zmian w składzie i taktyce oraz ustawieniu.

SAMBA WORLD CUP JAKO KOPANINA

Jak już wcześniej wspomniałem, ten aspekt pozostaje tajemnicą. Możemy jedynie obejrzeć screeny i oprzeć się na zapowiedziach producentów. Jak widać, boisko widziane jest pod pewnym kątem, postaci piłkarzy są duże, występować będą różne rodzaje nawierzchni. Możliwe będzie włączenie mowy komentatora (wersja CD). Pełna wersja będzie także bogata w efekty dźwiękowe. Aby własnoręcznie rozegrać mecz, należy podświetlić piłkę znajdującą się obok pary interesujących nas zespołów. Długość trwania meczu oraz szybkość rozgrywki można zmieniać (w trzystopniowej skali).

GRAFIKA I DŹWIĘK

Gra wymaga układów AGA. Występujące w nim screeny otwierają się w rozdzielczości 640x256 w 256 kolorach (i zazwyczaj rzeczywiście na ekranie gości ponad 200 barw). Podkłady wykonane są starannie i schludnie (możecie ocenić sami). Natomiast screeny w



części zręcznościowej występują w 32 kolorach i niskiej rozdzielczości. Nie można jednak przesądzać sprawy, gdyż na jednym z ekranów tytułowych możemy przeczytać, iż wersja demo nie zawiera grafik w wysokiej rozdzielce. Demo nie zawiera także dużej liczby sampli (w wersji pełnej ma być ich więcej), podczas zabawy może przygrywać nam moduł (w demie – jeden, przyzwoity, choć ja po pewnym czasie wybrałem ciszę).

NA ZAKOŃCZENIE

Demo jest dopracowane i odnosi się wrażenie, że do skończenia Samby pozostało już niewiele pracy. Złożoność części menedżerskiej powinna zadowolić także najgorętszych zwolenników tego gatunku (ryzykowne stwierdzenie; Frey na pewno znalazł by sto rzeczy, których tu nie ma – przyp. RB;). A mistrzowie joya będą mogli wykazać się na boisku.

Gra działa w multitaskingu. Wydane zostaną dwie wersje: na maszyny z kośćmi AGA (zalecane rozszerzenie pamięci) oraz ECS (wymagane 1,5 MB RAM).

Artur „R2D2" Frankowski

PS. Mam nadzieję, że w pełnej wersji anglojęzycznej nie natknę się na żadne napisy w narodowym języku Brunnera :).

Ankhrapt

„A co z polskimi grami?", pytają nas czytelnicy. Ano mimo braku zainteresowania wydawców coś jednak powstaje. Na przykład Ankhrapt.







CO BĘDZIE GRANE?

Jak mogliście przeczytać w ACS 6/98 (Nowości), grupa Deck Six zapowiada powstanie nowej gry. Gdy wtedy o niej pisaliśmy, gra nie miała jeszcze tytułu. Wiadomo już, że program będzie nosił nazwę Ankhrapt. Będzie to strategia, w której gracz odkrywa i podbija nowe planety oraz rozwija na nich życie. Podczas kolonizacji wszechświata napotyka inne rasy, z którymi może pohandlować, negocjować oraz walczyć. Jedni Obcy są przyjaźnie nastawieni, inni od razu wypowiadają wojnę. Poszczególne rasy różnią się także zaawansowaniem technologicznym.

WIEŚCI Z FRONTU

Demo, a raczej preview, jest, jak sami autorzy zaznaczają, dość wczesną wersją. Co prawda możemy wczuć się w klimat rozgrywki rozwijając naszą kolonię na Ziemi czy też zakładając nowe kolonie na innych planetach, jednak duża część opcji jest jeszcze niedostępna. Nie wszystkie screeny są dokończone w 100%, nie można zmieniać preferencji, brakuje także muzyki i efektów dźwiękowych. Mimo tego, trzon gry wydaje się być zaawansowany. Skoncentruję się zatem na tym, co już jest zrobione.

EKRAN PLANET

Po uruchomieniu gry wita nas ekran preferencji. Otwierając pop-up menu (prawy klawisz myszy) przenosimy się na ekran główny, a stamtąd – na ekran planet. W chwili obecnej startujemy posiadając jedną kolonię ziemską, w której wybudowanych jest większość budynków. Wraz z upływem czasu ludzie rozmnażają się i trzeba dobudować im nowe mieszkanka. Chcąc dokonać czegoś więcej niż tylko egzystować na Matce-Ziemi, decydujemy się na budowę kolejnych budynków, takich jak fabryka statków, obserwatorium (umożliwia odkrycie nowych planet), uniwersytet (kształceni w nim obywatele podnoszą stopień zaawansowania naszej cywilizacji), kopalnie (w obecnej wersji istnieją dwa rodzaje kopalni, każda umożliwia wydobycie innych minerałów), silosy, szpital, farma, a nawet kompleks sportowy. Oczywiście rozbudowując kompleks budynków jesteśmy zmuszeni do postawienia nowej elektrowni.

Aby otrzymać informacje o danym typie budynków, należy kliknąć na jego nazwie. Po prawej stronie wyświetlone zostaną dane oraz rysunek. Obok nazwy widnieje informacja o liczbie działających budowli danego typu. Na czerwono zaznaczone są budynki, które powinniśmy kupić.

Do stworzenia budynku czy też statku oprócz pieniędzy niezbędne są surowce. Lista surowców oraz wiadomość dotycząca ilości posiadanych materiałów wyświetlone są obok. Jeżeli brakuje nam któregoś minerału, powinniśmy wybudować odpowiednią kopalnię lub zdecydować się na import. W prawym górnym rogu ekranu na bieżąco wyświetlane są informacje dotyczące czasu i stanu kasy. Kiedy w naszej kolonii będzie co najmniej 600 mieszkańców, będziemy dysponować odpowiednią gotówką oraz surowcami, możemy zdecydować się na założenie nowej kolonii. Planetę, na której chcemy się osiedlić, wybieramy z listy po lewej stronie ekranu. Obok znajduje się także spis znanych ras, wraz z ich charakterystykami oraz nazwami planet, na których zamieszkują. Aby wybrać żądaną czynność (zmiana ekranu, kupno budynku, założenie nowej kolonii itp.), należy wcisnąć prawy przycisk myszy – otworzy się menu, z którego należy dokonać wyboru.

EKRAN STATKÓW

Znajdując się na tym ekranie będziemy mogli utworzyć nową flotę, wyposażyć ją w statki, przemieścić ją, dokonać przeładunku, rozwiązać lub dokonać inwazji. W chwili obecnej możemy zlecić budowę jednego z trzech typów statków (myśliwiec, mściciel, galeon wojenny) oraz uzbroić go (do dyspozycji mamy trzy rodzaje działek – elektryczne, fotonowe i plazmowe – które możemy rozmieścić według własnego uznania). Wybrana jednostka jest budowana w fabryce (o ile taką posiadamy).

PODSUMOWUJĄC

Pomimo iż gra jest w dość wczesnej fazie powstawania, na podstawie preview można dowiedzieć się, w jakim kierunku zmierzają prace. Wykonanie grafiki jest solidne. Rysunki i menu są staranne i co najważniejsze – przejrzyste. Ekrany otwierają się w rozdzielczości hires, 256 kolorów (choć na razie liczba użytych kolorów nie przekracza 128). Dodatkowo na dole ekranu pojawiają się komentarze, które ułatwiają zrozumienie filozofii gry.

W pełnej wersji autorzy zapowiadają m.in. kontakty z obcymi rasami (handel, bitwy i negocjacje) i wielokanałową muzykę. Gra będzie działała w multitaskingu, będzie także zlokalizowana (autorzy poszukują osób chętnych do dokonania lokalizacji w językach obcych). Dobrze się stało, że grupa Deck Six zdecydowała się na udostępnienie preview, gdyż dzięki temu amigowcy mogą zapoznać się z projektem i przesłać komentarze autorom.

Kontakt z autorami: vroom@kki.net.pl

Artur „R2D2" Frankowski

PS. Grę odpala się z Shella.





Formula 1 Grand Prix

druga młodość

F1GP to jedna z najbardziej udanych gier na Amigę i założę się, że wielu z Was trzyma na twardzielach abolicyjne kopie tego wyścigu. Poniżej dowiecie się, jak po sześciu latach znajomości dodać pikanterii temu związkowi...

Formula One Grand Prix to gra pochodząca z 92 roku, napisana przez niegdysiejszego magnata gier symulacyjnych na Amigę, firmę Microprose. Redaktorzy CGS opisali ją na długo przed narodzinami ACS, bo w jednym z pierwszych numerów Computer Studio. Jeśli ktoś nie zna tej gry (są tacy?), może nabyć archiwalny, łączony numer CS 5-6-7/92. Były to czasy legalnego piractwa (czytaj: brak ustawy chroniącej prawa autorskie), a wprowadzone po latach odpowiednie przepisy pozwoliły zatrzymać pirackie kopie starszych programów i gier (abolicja). Dlatego, choć F1GP nie można oczywiście już kupić, wiele osób może jej legalnie używać. A jest do czego! Po czterech latach firma Microprose opublikowała agową wersję – F1GP '96 – jednak poza sporym intrem nie zmieniono w niej zbyt wiele. Poza tym tę grę w pełni chroni już ustawa, więc skoncentrujemy się na oryginalnej F1GP.

... Która jak na swój wiek trzyma się zupełnie nieźle. Wektorowa grafika może nie dorównuje wspaniałościom chunky-pixel, ale gwarantuje płynność animacji na słabszych Amigach i jest o niebo lepsza od bitmapowej (a'la Lotus). Tory (i ich najbliższe otoczenie) zostały dokładnie odwzorowane – jeździmy po „okolicach" znanych z transmisji telewizyjnych. Symulacja jazdy jest dość wierna, ale jeśli ktoś chce zamienić F1GP w zręcznościówkę, może włączyć automatyczne hamowanie przed zakrętami, niezniszczalność bolidu itp. Nie dość powiedzieć, że to najlepszy symulator wyścigów na Amigę – jest to gra, która swą długowieczność zawdzięcza fanom (podobnie sprawa ma się z Amigą).

Wymagania gry są niewielkie. Wystarczy A500 z 1 MB RAM, przydałby się jednak twardy dysk, gdyż nie wyobrażam sobie wachlowania trzema dyskietkami gry, dodatkową jeśli używamy różnych nakładek zmieniających warunki gry (dochodzi jeszcze jedna z Workbenchem), nawet jeśli posiadamy dwie stacje. Ale dzięki opisywanym poniżej ulepszeniom po grę z przyjemnością sięgną nawet właściciele A4000 z pecetowym monitorem.

F1GP-ED – GRUNTOWNA MODERNIZACJA

Pierwszą rzeczą, która odmładza grę, a także daje większą możliwość rywalizacji, jest edytor o nazwie F1GP-Ed autorstwa Olivera Robertsa. Dzięki niemu można przede wszystkim dostosować grę do aktualnego sezonu F1, poprzez odpowiednie pomalowanie bolidów, kasków zawodników i strojów mechaników, ustalenie liczby teamów, ich nazw, zmianę nazwisk zawodników, a także ustawienie mocy silników poszczególnych bolidów. Można dzięki temu symulować aktualne rozłożenie stawki zawodników podczas wyścigu, można także zwiększyć prędkość i waleczność zawodników kierowanych przez komputer, przez co walka z nimi jest bardziej zacięta. W oryginalnej grze zawodnicy nawet na najwyższym poziomie trudności nie stanowili problemu. Druga istotna rzecz, którą daje edytor, to zwiększenie liczby wyświetlanych klatek na sekundę nawet do 25 PAL (30 NTSC) i możliwość gry na monitorze SVGA. Kolejne udogodnienia to: edycja palety kolorów w grze, możliwość zmiany wyglądu kokpitu, wszystkich dźwięków w grze, podkładów na ekranach z menu, obłożenia klawiszy sterujących, położenia kamer w czasie oglądania bolidów z zewnątrz i jeszcze kilku rzeczy. Przyznacie, że w ten sposób można całkowicie odmienić tę grę.

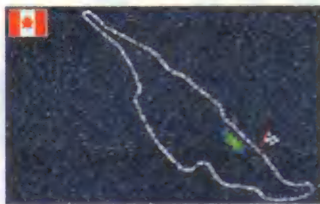
F1GP-Ed ma status shareware, a opłata rejestracyjna wynosi 7 funtów. Strona WWW, na której znajduje się ten edytor i wiele różnych rzeczy dotyczących gry jak i samej Formuły 1: **http://www.nanunanu.org/oliver/(f1gp-ed/)**

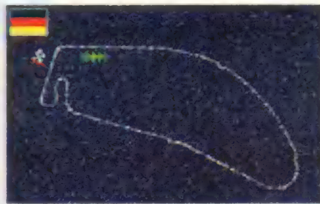
INNE „PRZYDATKI"

Oprócz edytora istnieje jeszcze kilka programów przydatnych przy graniu w F1GP, a także wymaganych w niektórych rozgrywkach.

- **SplitTime** – to program, który w czasie jazdy podaje międzyczasy co jedną czwartą okrążenia, podobnie jak to ma miejsce w telewizyjnych relacjach.
- **AGPPerf** – za pomocą tego programu możemy zarejestrować podczas przejazdu okrążenia dane dotyczące prędkości, obrotów silnika, biegu, czasu, a następnie z pomocą kolejnego programu:
- **GPDisplay** – wyświetlić te dane w formie wykresu, a także porównać przejazd z innymi zawodnikami, tak jak robią to prawdziwi kierowcy F1.
- **AGPLapTime** – to pakiet programów potrzebnych do logowania przebiegu wyścigu, który to log wykorzystywany jest w Internetowych Mistrzostwach w F1GP. W skład pakietu wchodzą programy: AGPLapTime (logujący

























przebieg rozgrywki), AGPLap (zamieniający log na postać tekstu ASCII), AGPLapMix (służący m.in. do łączenia logów od kilku zawodników) oraz AGPLapD (do wizualizacji przebiegu wyścigu w formie wykresu pokazującego przewagi pomiędzy zawodnikami z zadanego logu).

Te programy także można ściągnąć ze strony Olivera (adres wyżej).

ZMIERZ SIĘ Z INNYMI!

Powyższe dodatki i ulepszenia przydadzą się każdemu fanowi gry F1GP. Samotnicy będą mogli podkręcić przeciwników i kolejny raz pokonać grę. Ale to nie wszystko – można zmierzyć się z graczami na całym świecie! Nadszedł teraz czas na przedstawienie sposobów rywalizacji w F1GP z wykorzystaniem Internetu i nie tylko.

HALL OF FAME

Najprostszym sposobem rywalizacji jest Hall of Fame, czyli internetowa Galeria Sławy:
http://www.nanunanu.org/~oliver/hof/

Polega to na tym, że do administratora przesyła się swoje najlepsze czasy z poszczególnych torów, a on kompiluje wszystkie wyniki w jedną całość, tworząc klasyfikacje najlepszych zawodników dla każdego toru osobno oraz klasyfikację ogólną z punktów zebranych na każdym z torów. Oczywiście bijąc czas okrążenia należy się stosować do regulaminu. Polskimi zawodnikami w tej rywalizacji są:

Rafał Ziarnik (RZ) ‹yaper@star.wckp.lodz.pl›,

Tomasz Bielawski (TB) ‹tomaybi@friko2.onet.pl›,

Mariusz Śmiechowicz (MV) ‹yaper@star.wckp.lodz.pl›.

MULTIPLAYER

Drugim sposobem rywalizacji są tak zwane MPRy czyli wyścigi na kilku graczy (MultiPlayer Races). Dokładne informacje o takich rozgrywkach można znaleźć na stronie
http://online-club.de/members1/rp10930/mpr.html

Polega to na graniu normalnych wyścigów, w których bierze udział kilku zawodników, z tym że po przejechaniu swojej tury, gdy komputer przejmuje kontrolę nad bolidem zawodnika, nagrywa się grę i jej stan przesyła e-mailem do drugiego zawodnika.

MISTRZOSTWA ŚWIATA

Ostatnim sposobem rywalizacji, a zarazem najbardziej prestiżowym, są Internetowe Amigowe Mistrzostwa w Formułę 1 Grand Prix (Internet Amiga Formula 1 Grand Prix Championships):
http://www.nanunanu.org/~oliver/ic/

Podstawą rywalizacji w tych mistrzostwach jest zapisanie się na listę dyskusyjną „amigf1gp". O tym, jak to zrobić, można dowiedzieć się na ww. stronie. Drugim warunkiem jest dostęp do Internetu przynajmniej raz w tygodniu, ewentualnie raz na dwa tygodnie. Wiąże się to z możliwością wysyłania wyników kwalifikacji i wyścigu, które to odbywają się co tydzień na przemian z wyścigami (szczegółowy rozkład wyścigów, a także regulamin i sposoby przesyłania wyników znajdują się na powyższej stronie).

Ogólnie mówiąc, rzecz polega na tym, że należy przejechać kwalifikację, a następnie przed wyznaczonym terminem uzyskany czas należy przesłać do administratora, który przedstawi wyniki kwalifikacji (12 najlepszych pozycji dostaje punkty). Następnie należy przejechać wyścig kontynuując grę zakończoną na kwalifikacjach. W czasie wyścigu należy jego przebieg logować programem AGPLapTime, ponieważ log jest obowiązkowy do zaliczenia wyników wyścigu. Po przejechaniu wyścigu wysyłamy do administratora log wygenerowany przez AGPLapTime, a także swoje komentarze w pliku txt.

Administrator po otrzymaniu wszystkich wyników, które zostały wysłane przed wyznaczonym terminem, łączy odebrane logi programem AGPLapMix, z czego wychodzi jeden duży log, z którego można się dowiedzieć o przebiegu wyścigu i jego wynikach, według których przyznawane są punkty. Nie jest to może online multiplayer, ale i tak rywalizacja jest zacięta.

W mistrzostwach tych Polska reprezentowana jest przez Team Yapamotox:
http://star.wckp.lodz.pl/~yaper/yapamotox/

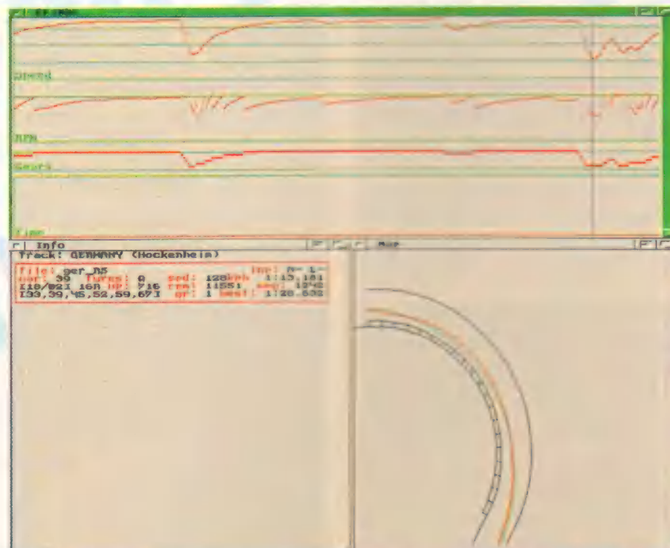
w skład którego wchodzą: ja, czyli Rafał Ziarnik startujący od roku w mistrzostwach, oraz debiutant w tym sezonie – Tomasz Bielawski. W związku z tym, że w teamie może występować po trzech zawodników, Yapamotox szuka trzeciego gracza. Propozycje prosimy kierować na mój adres (**yaper@star.wckp.lodz.pl**) lub na adres Tomka (**tomaybi@friko2.onet.pl**).

Wszystkie uwagi, sugestie, zapytania proszę kierować na adresy zamieszczone powyżej, ewentualnie Tomka można również złapać na kanałach irc'owych: #amigapl i #amisia – nick: Tomay

Rafał Ziarnik (Yaper)

PS. Jeśli nie macie dostępu do Internetu, na naszym następnym coverCD znajdziecie wszystkie wspomniane w tym artykule programy oraz składy i bolidy sezonów z różnych lat (w tym aktualne), zestawy podkładów, dźwięków i kokpitów. Nie przegapcie!

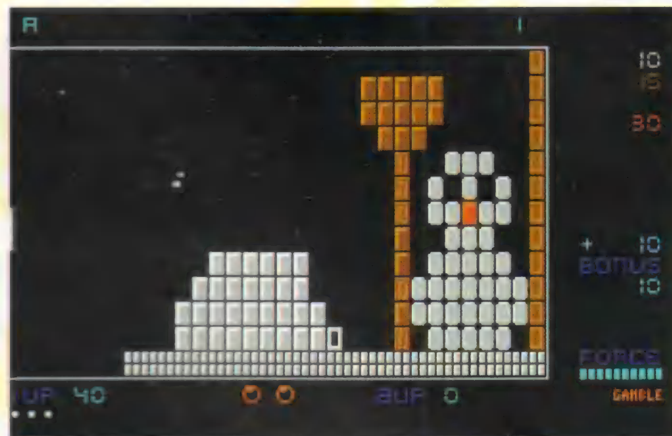
GPDisplay



NA COVER CD

Poing

Chcąc stworzyć kolejny klon starej, dobrej gry, trzeba się nieźle napracować, aby nowy program zdobył uznanie graczy. Szczególnie dotyczy to kolejnych wersji takich klasycznych pozycji, jak Tetris, Arcanoid czy Pacman. Dziś chcę zaprezentować Wam grę Poing, która nawiązuje do słynnego Arcanoida.



Jak zapewne pamiętacie, w grach tego typu zadaniem gracza jest zniszczenie przy pomocy piłeczki wszystkich klocków na planszy. W kolejnych grach wykorzystujących ten stary pomysł dodawano nowe urozmaicenia: kilka paletek, szerszą gamę bonusów, grawitację itp. Coraz lepsza była szata graficzna – nowy produkt musiał się czymś wyróżniać. Sądziłem, że nieprędko pojawi się gierka, która znów „zmusi" mnie do wielogodzinnego niszczenia wymyślnie porozmieszczanych cegiełek. Gdy na jednej ze stron WWW przeczytałem mniej więcej coś takiego: „Poing to kolejny klon Arcanoida o niezwykłej grywalności, do którego stworzono wiele zestawów poziomów. Amigowcy z całego świata mogą podsyłać swoje rezultaty, gdyż prowadzone są ogólnoświatowe zawody w tę grę", uznałem, że sprawdzę, na ile te słowa są prawdziwe.

PIERWSZE WRAŻENIE

Po odpaleniu gry trochę zrzedła mi mina. Miałem nadzieję, że wreszcie sobie w coś dłużej pogram, a tu taka skromna grafika. A ta dziwna muzyka... Jednak mimo wszystko zagrałem, czego teraz wcale nie żałuję. Poing jest grą tak wciągającą, że spędziłem przy niej już dobre kilkadziesiąt godzin. A to wszystko dzięki niesamowitej grywalności i wielu nowym, ciekawym rozwiązaniom. O tym, że gra może niesamowicie wciągnąć, może świadczyć także fakt, że Hires również został całkowicie wessany w wir rozgrywki (i muszę przyznać, bardzo dobrze mu idzie – zdominowaliśmy już tabele rekordów dla zestawu plansz g10 i czekamy na odzew innych Poingomanów).

GRAFIKA I DŹWIĘK

Grafika, jak już wspomniałem, jest skromna, choć starannie wykonana. Screeny otwierają się w niskiej rozdzielczości i 32 kolorach (choć dzięki zastosowaniu cieniowania układając nowe plansze do dyspozycji mamy 64 kolory, wliczając w to czarny, który jest „obowiązkowy").

Muzyka jest specyficzna i przypomina syntetyczne brzmienie Commodorkowych SIDów. Melodie zmieniają się, ale w większości z nich przeważają instrumenty perkusyjne, przez co tworzy się specyficzny klimat.

ROZGRYWKA

Jak w grze tego typu, sterujemy (za pomocą myszki) w poziomie paletką i odbijamy piłeczkę, która niszczy trafione klocki. Oczywiście jest wiele rodzajów cegiełek. Różne są ich właściwości, różna jest także wartość danego typu klocków (wartość każdego rodzaju cegiełki można dowolnie definiować dla każdej planszy).

W grze występują między innymi teleportery, przyspieszacze, bomby, magnesy, pułapki, a także cegiełki niewidzialne, rozdzielające się na 4 nowe, odbijające piłeczkę pod kątem 90 stopni i wiele innych, które trudno opisać kilkoma słowami. Legenda dostępna jest pod klawiszem [6]. W grze występuje wiele cegiełek specjalnych (pojawiających się po zbiciu niektórych zwykłych bloków), np. spowolnienie piłki, dodatkowa piłka, zwiększenie premii (x2, x3 itd.), grawitacja, automatyczne odbijanie piłki itp.

Zasadnicza różnica w stosunku do klasycznych arkanoidów polega na tym, że aby przejść do następnej planszy nie trzeba zbić wszystkich cegiełek, a jedynie 10 razy uderzyć piłeczką w prawą krawędź planszy. Po 10 uderzeniach (każde uderzenie powoduje zniknięcie jednego z 10 prostokącików w prawym dolnym rogu ekranu) otwiera się przejście do następnej planszy. Co 5 plansz następuje przejście do kolejnego poziomu. Jakie to ma znaczenie? Nie tylko formalne, gdyż po przepuszczeniu piłeczki nie tracimy życia, lecz mamy szansę odbić uciekającą piłkę na jednej z wcześniejszych plansz danego poziomu, gdyż bardzo szybko wraca ona poprzez plansze, które wcześniej przeszliśmy (zbijając po drodze cegiełki). Kiedy piłka znajduje się w planszy, w której otwarte jest przejście do następnych, rośnie jej energia i symbolizowana przez pionowy pasek z prawej strony ekranu). Gdy osiągnie maksimum, paletka po zetknięciu z piłką rozpada się na kilka sekund.

Kolejną innowacją jest możliwość „zaprogramowania" planszy (na poziomie edycji). Dzięki temu po zbiciu odpowiednich cegiełek pojawiają się nowe obiekty, naliczane są bonusy itp. Ta cecha, a także sposób naliczania premii (jest ich kilka rodzajów, podstawowy bonus można zwielokrotniać), losowania bonusów (spin), dodatkowe piłki (co 20000 punktów), losowanie dodatkowej piłki po zakończeniu gry, naliczanie punktów za zniszczone obiekty (po każdej utracie życia naliczane są punkty za obiekty, które zniszczyliśmy w trakcie całej bieżącej rozgrywki) oraz górny panel, na którym wyświetlane są komunikaty i animacje, powoduje iż program jest czymś na kształt skrzyżowania arkanoida z pinballem.

W Poing możliwych jest kilka rodzajów rozgrywki: samotna, gra na dwóch graczy (każdy z nich ma swoje konto, rozgrywka toczy się na przemian, do utraty piłki), tak zwany squash (jest jedno konto punktowe, gracze na przemian uderzają piłkę) oraz gra na losowo wybranych planszach. Należy dodać, że w drugim i trzecim przypadku drugiego gracza może zastąpić komputer (którego umiejętności zmieniają się wraz ze zmianą wysokości uzyskiwanych rezultatów). Gra może toczyć się na 5 poziomach trudności (w grze na dwóch i squashu obydwaj gracze mogą mieć ustawiony inny poziom). Dla każdego poziomu trudności tworzone są odrębne listy rekordów. Listy rekordów można łączyć w jedną, zawierającą najlepsze rezultaty, ale dokonać tego może tylko autor zestawu plansz. I tak doszliśmy do kwestii edycji.

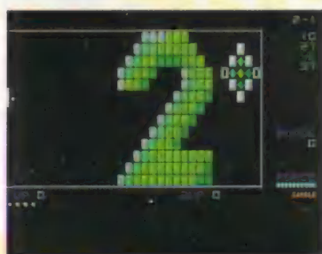
EDYTOR

Aby uruchomić grę z innym niż podstawowy zestaw plansz, należy odpalić program z CLI w następujący sposób:

```
poing:poing -lpoing: nazwa_zestawu
```

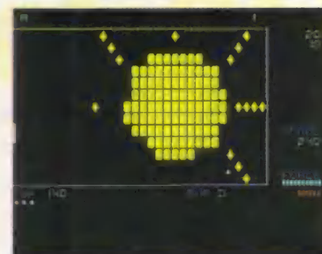
Bez rozszerzenia .levels. Wcześniej należy przypisać poing: do katalogu, w którym się znajduje. Uruchomienie gry z podaniem nazwy nie istniejącego zestawu umożliwi nam przejście do edytora (po naciśnięciu klawisza [E]). Teraz możemy stworzyć swój zestaw poziomów, których nikt oprócz nas nie będzie mógł zmodyfikować.

Co do samego edytora. Ma on tyle możliwości, że nie sposób ich nawet pokrótce opisać. Pomoc dostępna











jest w edytorze pod klawiszem [?]. Między innymi można zdefiniować kolory, fonty, włączyć grawitację i określić jej siłę, zdefiniować wartość cegiełek itd. Niełatwo jest stworzyć naprawdę dobry zestaw plansz. Jeżeli Wam się to uda, podeślijcie autorowi, być może umieści je na swojej stronie pośród innych, z których polecam zestaw g10. Jeżeli osiągniecie niezły wynik, podeślijcie go osobie odpowiedzialnej za dany zestaw (adresy są podane na stronie oraz w archiwach z planszami).

Oprócz list dziesięciu najlepszych wyników na danym poziomie prowadzona jest także klasyfikacja na najlepszego Poingomana (dla każdego zestawu oddzielnie). Punkty do tej klasyfikacji otrzymuje się za umieszczanie swoich rezultatów na wspomnianych wyżej listach (im więcej wpisów, tym więcej punktów do klasyfikacji). Na razie jestem na czele zawodników rywalizujących na planszach zestawu g10, ale czekam, aż swoje rezultaty podeśle Hires (ale i tak się nie dam :).

PODSUMOWUJĄC

Poing jest grą, przy której można siedzieć godzinami. Program jest starannie wykonany, przemyślany i zawiera wiele ciekawych pomysłów.

Artur „R2D2" Frankowski

Strona Poing:
http://www.casema.net/~falcon/poing.html

Revenge

Skończyły się wakacje. Wszyscy wrócili do swych codziennych zajęć (do szkoły, pracy, na uczelnię). Rozpoczął się sezon stresów i nieprzespanych nocy. Czasami wracamy do domu naładowani „pozytywną energią" jak w chwilę po obejrzeniu „Urodzonych Morderców".

Czy musimy mścić się na kotach, dzieciach sąsiadów czy staruszkach przechodzących przez jezdnię ("Ależ nie, proszę pani, nic nie jedzie, może pani iść...")? Już nie! Jest bowiem Revenge, gra która pozwoli Wam rozładować ową energię na ekranie.

NA PLANIE „OSTREGO DYŻURU"

Od razu zastrzegam, że osoby, które gardzą bezmyślną przemocą na ekranie, nawet ubarwioną humorem, nie znajdą nic dla siebie zarówno przy czytaniu tego tekstu, jak i graniu w Revenge (który to program możecie znaleźć na bieżącym CoverCD). Jak sama nazwa (która w całości brzmi: Revenge (Armchair Assassin) – Mud, Blood'N'Bones Edition) wskazuje, mamy do czynienia z gierką, w której jedynym celem jest zlikwidowanie jak największej liczby istot w jak najkrótszym czasie. A że sposobów na eksterminację jest wiele, na brak pracy nie narzekałby żaden z bohaterów popularnego serialu, którego tytuł wspomniałem wyżej.

KOMU KAŁASZA, KOMU...

Po wypuszczeniu na plac boju (raczej rzeźni) ustalonej liczby ofiar, dokonujemy wyboru broni, którą będziemy się posługiwać. Jest 10 typów różniących się szybkostrzelnością, zasięgiem lub posiadających własne, oryginalne własności. I tak, w kolejności pod klawiszami F1, F2 itd. znajdują się: Shotgun (klasyczna broń), Arnie-Gun (szybkostrzelny), Photon Torpedo (powoduje spory wybuch), Pulse Laser (jak to laser...), Night Scope (nikt nie umknie Ci nawet w ciemnościach), BFB 9000 (niewielka bombka, która robi duże kuku), Electric Shock Treatment (pobawmy się w Zeusa), Alien DNA Experiment (a może by tak zamienić klienta w żabę?), Fireball ("Płonie stodoła..."), Air Strike (...alfa, bravo, delta, podaję namiary: zero, pięć, osiem w kwadracie B-6, powtarzam, proszę o natychmiastowe wsparcie z powietrza w rejonie...).

Wszystkie rodzaje broni można podzielić na dwie grupy: jednymi celujemy w całą sylwetkę postaci, drugimi mierzymy w stopy (może wśród ofiar jest Achilles?) Do tych pierwszych należą: Shotgun, Arnie-Gun, Pulse Laser i Night Scope. Nie zawsze udaje się zabić postać, może zostać tylko ranna (snuje się po planszy brocząc krwią, która smugami pokrywa ziemię).

Należałoby napisać coś więcej o Fireball i Alien DNA Experiment. Obie zabawki działają podobnie. Przy pomocy kuli ognia podpalamy klienta. Teraz wszystko leży w jego nogach. Jeżeli będzie biegał wystarczająco szybko, ugasi się. Jeżeli nie – zginie. Co ważne, biegając przekazuje swój „żar młodości" innym postaciom. Podobnie działa DNA – po zmutowaniu postać zaraża innych. Część zarażonych zdrowieje, inni umierają. Ważne jest, że płonących i zarażonych ofiar nie można zabić w inny sposób.

KTO ZETRZE KREW Z PODŁOGI?

Gra wymaga układów AGA i otwiera ekran w niskiej rozdzielczości. Postaci są niewielkie, ale narysowane w taki sposób, że można rozpoznać wśród nich m.in. Billa Gratesa :), Michała Jacksona, Saddama H., TEGO kurczaka i wiele innych. W programie wbudowany jest Victim Generator, umożliwiający tworzenie własnych postaci (zarówno ich wyglądu, jak i dźwięków, jakie wydają w chwili trafienia). Aby szata graficzna nie nudziła się graczom, możliwa jest zmiana tła (jest ich osiem). W grze nie występuje wiele odgłosów (są to głównie dźwięki wystrzałów i krzyki).

TO KILL OR NOT TO KILL?

Jak już napisałem, jedynym celem Revenge jest rozładowanie napięcia gracza - uwolnienie zalegających pokładów adrenaliny i testosteronu zanim organizm zrobi to w inny sposób. Tworząc postać np. znienawidzonego sąsiada, który wykręca korki na klatce, podczas gdy nam renderuje się duża animacja (autentyk) nie jesteśmy zmuszeni wchodzić w nim w tzw. interakcję bezpośrednią. Można urozmaicić sobie rozgrywkę grzebiąc w opcjach (zmienić szybkość poruszania się ofiar, czas, na jaki przystają aby pogawędzić, wybrać tryb rozgrywki (maksymalna wyrzynka lub eksterminacja kolejno wyznaczanych zawodników)). Revenge jest grą, po którą sięga się co pewien czas, gdyż chyba tylko maksymalny maniak mógłby zagrać w nią więcej niż kilka partii.

Revenge jest freeware. Wymagania: układy AGA (zalecana pamięć FAST).

Artur „R2D2" Frankowski

PS. Autor prosi o podsyłanie stworzonych postaci – zostaną dołączone do kolejnych wersji programu. Jego email:
simonh@borghome.demon.co.uk





6th Sense Investigations

W ACS 6/98 mogliście przeczytać recenzję nowej przygodówki 6th Sense Investigations (8/10). Dzisiaj pora na pełne rozwiązanie.



Nazywam się Frank Easyfire i jestem założycielem agencji detektywistycznej 6th Sense Investigations. Talent do rozwiązywania zagadek odziedziczyłem po swoim dziadku, jednak ostatnimi czasy nie wiodło mi się najlepiej. Sytuacja agencji poprawiła się nieco odkąd zatrudniłem jako asystenta Benjamina McGregora, który pozostaje w bliskim kontakcie z duchem Artura Davida Fieldstona. Właściwie to bardziej pomaga mi Artur, ale bez Bena kontakt z nim byłby utrudniony.

Chciałbym dziś opowiedzieć Wam o dziwnej sprawie, nad którą ostatnio pracowałem.... tak, pracowaliśmy, racja Ben. Niektóre fakty zostaną Wam przybliżone przez mojego współpracownika, gdyż nie jestem w stanie sam ogarnąć wszystkiego, co się wówczas wydarzyło...

PIERWSZE WEZWANIE

Wszystko zaczęło się banalnie. Ot, kolejny zwykły przypadek. Otrzymałem telefon od właściciela fabryki serów. Został on przygnieciony wielkim Czeddarem. Zawołałem Bena, ale niestety nie mógł mi w tej chwili pomóc, gdyż obiecał właścicielowi miejscowej fabryki zabawek, że przetestuje kilka nowych produktów. Z pokoju zabrałem kartę identyfikacyjną Artura, a po zejściu na dół z szafki wygrzebałem kapsel od piwa oraz szklankę. Tak uzbrojony udałem się na miejsce wypadku.

Po krótkiej rozmowie z właścicielem fabryki serów zabrałem się do pracy. W jednej z szafek na końcu sklepu znalazłem metalowy pręt, który z łatwością naostrzyłem o leżący na ladzie kawałek gruzu. Narzędziem tym bez problemu pociąłem wielki ser na małe kawałeczki. Niestety, uwolniony mężczyzna nie okazał wdzięczności, wręcz przeciwnie, zaczął narzekać że zniszczyłem mu taki okaz. Johnatan O'Cheeser podejrzewał, że wypadek spowodowali lokalni konkurenci, jednak poszlaki wskazywały na kogoś innego – na miejscu znalazłem bowiem rękę robota.

Opuszczając sklep zebrałem resztki chrupek serowych, które walały się pod ladą. W dalszej kolejności odwiedziłem komis samochodowy. Gdy nikt nie patrzył, wziąłem sobie jedno z kół zapasowych oraz pompkę. Gdy chciałem wejść do garażu, podbiegł do mnie sprzedawca. Nie wiem jak on to zrobił, ale po chwili stałem się właścicielem nowego-używanego samochodu za jedyne.... uh, moja głowa, do tej pory mnie boli jak pomyślę, przez ile lat będę musiał spłacać ten cud techniki. Po kolejnej rozmowie z namolnym sprzedawcą z komisu wszedłem do garażu, ale nic ciekawego tam nie znalazłem.

Postanowiłem pójść po Bena, który powinien był być w fabryce zabawek Toys n U. Na miejscu stanąłem jak wryty. Fabryka była zdemolowana, zabawki popsute i porozrzucane. Nie było Bena, a przestraszony Arnold siedzący w rogu na skrzyni nie był zbyt rozmowny. Zabrałem ze sobą piłkę do tenisa, ręcznik (który leżał na skrzynce) i drewniany młotek. Na podnośniku coś wisiało, jednak wózek nie działał i nie mogłem tej rzeczy zdjąć.

Postanowiłem zasięgnąć rady u doktora Petera Fallacy, na którego wszyscy mówiliśmy Doc. Doktorek testował właśnie swój nowy wynalazek, uniwersalnego tłumacza, nie odmówił mi jednak pomocy. Dałem mu rękę robota, a zaciekawiony doktor obiecał się nią zająć.

Wyszedłem z laboratorium i poszedłem do komisu. Tam ręcznikiem wytarłem zakurzony akumulator, który pasował do wózka widłowego w fabryce zabawek. Przy pomocy dźwigni opuściłem widły i mogłem zabrać dziwny medalion. Także ten przedmiot zaniosłem do analizy profesorkowi.

Udałem się do naszej agencji. Biegająca w kółko mysz nieco mnie irytowała, więc postanowiłem ją schwytać. Rozsypałem przed jej norą chrupki serowe. Gdy gryzoń wychylił się z dziury, przykryłem go szklanką, a dno zatkałem kapslem. Zabrałem naczynie ze zwierzątkiem, postałem chwilę i pomyślałem, że dobrze byłoby odwiedzić dom Goldenhosuerów.

Poszedłem tam, ale nie zostałem miło powitany przez właścicielkę kota (który ostatnio przeżył dzięki Benowi niewielki szok). Wcisnąłem pani Goldenhouser kit o nadajniku w obroży dla kota i wszedłem do środka. Musiałem pozbyć się natrętnej gospodyni. Umieściłem piłkę tenisową w zbroi rycerza z rakietą, a po dokładnym zbadaniu eksponatu odkryłem przycisk. Wciśnięty uruchomił Zawiszę Czarnego, który popisał się wolejem a'la Andre Agassi. Niestety, trafił piłką w głowę kotka. Zwierzak obudził się, a gdy wypuściłem mysz, pobiegł za nią na tyły domu. Za futrzakiem podążyła roztrzęsiona właścicielka. Zostałem sam.

W ramach rozrywki uruchomiłem także drugiego rycerza (chyba był to Sir Lancelot lub któryś z jego kompanów). Rycerz okazał się być nie gorszym gitarzystą niż Eric Clapton i Max Cavalera razem wzięci. Rozbawiony udałem się na piętro, gdzie czekała na mnie niemiła niespodzianka. Dzieciak Goldenhouserów był w domu i niegrzecznie wyprosił mnie z pokoju. Musiałem znaleźć sposób wywabienia go z mieszkania.

Swoje kroki skierowałem do posiadłości pana O'Cheesera. Przy pomocy gorącego sera, jaki leżał na ladzie, skleiłem przedziurawioną oponę. W trakcie pompowania dętki z koła wypadł dekiel. Pomyślałem, że tłukąc młotkiem w to żelastwo można wywołać całkiem głośny hałas.

Wróciłem do posiadłości Goldenhouserów i wypróbowałem swój gong. Zadziałał bezbłędnie. Zaciekawiony chłopak opuścił posiadłość i mogłem przeszukać jego pokój. Co prawda w środku nic ciekawego nie znalazłem, ale zaintrygowała mnie leżąca w kącie konsola. Na razie jednak nie miałem pojęcia, do czego mogłaby mi się przydać, opuściłem więc pomieszczenie – chłopak mógł wrócić w każdej chwili (wszak nie dokończył partii Pacmana, który był uruchomiony na stojącym na biurku sprzęcie).

Byłem ciekaw, czego dowiedział się profesorek o przedmiotach, które dałem mu do analizy. Poszedłem więc czym prędzej do jego laboratorium. Doktor wyjaśnił mi, że oba przedmioty są bardzo rozwinięte technologicznie. Takiej technologii ludzie jeszcze nie znali. Medalion służył do przemieszczania się pomiędzy wymiarami (wtedy jeszcze nie łapałem tej koncepcji). Prawdopodobnie Ben został przeniesiony do innego wymiaru, jednak Doc nie znał częstotliwości, która otworzyłaby wrota do tego świata. Skonstruował urządzenie, które miało pomóc ustalić potrzebną długość fal. Musiałem użyć go w odpowiednim miejscu – jak podejrzewałem, w fabryce zabawek.

Postanowiłem czym prędzej udać się do Toys n U, aby jak najszybciej pomóc Benowi. Ben... Benjamin... Ciekawe, gdzie on wtedy był? Co się z nim działo?

PORWANIE

Co się stało? Gdzie ja jestem? Próbowałem znaleźć odpowiedzi na te pytania. Zamiast zabawek i pana Arnolda widziałem tylko robota z głową w kształcie niewytłumaczalnie popularnego spławika wędkarskiego. Chodził tam i z powrotem, pilnując przy tym jedynej drogi ucieczki, gdyż jak zdążyłem zauważyć, znajdowałem się w niewielkiej celi. Nie mając nic lepszego do roboty postanowiłem położyć się spać.

Jak to mówią: „jak sobie pościelesz, tak się wyśpisz" – grzebiąc w łóżku znalazłem pod pościelą notatkę z wiadomością od poprzedniego więźnia, któremu udało się uciec wykorzystując tunel wentylacyjny. Przed ucieczką postanowiłem porozmawiać ze strażnikiem. Pomyślałem, że dowiem się gdzie jestem i co może mnie ewentualnie czekać na zewnątrz. Okazało się, że byłem więźniem w mieście Robopolia, w którym władzę sprawował wielki imperator. Po dłuższej rozmowie robot wyjawił mi, iż ma na Ziemi dziewczynę. Pomyślałem – nic dziwnego, w końcu robot też człowiek. Jednak później moje zdziwienie nie miało granic – okazało się, że była nią konsola do gier, której właścicielem był Charles

Goldenhouser. Myślałem, że oczy wyskoczą mi z orbit – Charlie, ten chłopak z sąsiedztwa, był właścicielem ukochanej biednego Ralpha! Ponieważ znałem dzieciaka, postanowiłem pomóc strażnikowi, który był tak miły i podarował mi wielofunkcyjny szwajcarski scyzoryk z nierdzewnej stali. Wow, takiego jeszcze nie miałem w swojej kolekcji.

Tak miłą konwersację przerwało wezwanie na przesłuchanie. Dwa barczyste roboty zaprowadziły mnie przed oblicze wielkiego imperatora, którego imienia nie zdołałem zapamiętać. Okazało się, iż władca chciał zapanować nad kilkoma wymiarami – jego wysłannikiem na Ziemi był... CHARLES!!! Po powrocie do mojego miejsca odosobnienia postanowiłem skorzystać z prezentu i czym prędzej wydostać się z celi – odkręciłem kratkę do tunelu i przy wpadającym w ucho wyciu syren wyczłapałem na zewnątrz.



Nareszcie wolny – pomyślałem i w tym samym momencie udałem się do pubu. Po krótkiej konwersacji z barmanem postanowiłem usiąść sobie przy stoliku razem z pijaczyną. Gość nie był zbyt rozmowny, dlatego postanowiłem zwędzić mu flaszkę. Niestety, nic z tego – twardziel pilnował ichniej siwuchy jak oka w głowie. Zawiedziony poszedłem pogawędzić z barmanem. Dowiedziałem się, iż ów nur to była gwiazda punkrocka – Johnny B. Goose. Imperator nie znosił punkrocka, dlatego zakazał Johnniemu tworzyć w tych klimatach. Zdesperowany muzyk popadł w nałóg i nic nie było w stanie go z niego wyciągnąć. No tak – pomyślałem – ja tu sobie rozmawiam w najlepsze, a wypadałoby się stąd wynieść. Więc nie tracąc ani chwili więcej opuściłem lokal i udałem się do pobliskiego sklepu.

Po nieudanej próbie nawiązania kontaktu ze sprzedawcą, zdecydowałem się na desperacki krok – oddałem mu swój drewniany naszyjnik. Posunięcie to, jak się później okazało, nie było aż tak bezsensowne – w Robopolii drewno było niezwykle rzadko spotykanym surowcem. Za naszyjnik robot dał mi 2000 kredytów. Idziemy na zakupy – mruknąłem cichutko, po czym zapakowałem do koszyka puszkę, dwie części pancerza i zegarek.

Po wyjściu ze sklepu próbowałem zasięgnąć języka u kierowcy kosmicznej taksówki (1313?). Niestety, mógł on utrzymywać kontakty tylko z robotami. Nie mając już do kogo ust otworzyć, chciałem ponownie iść do pubu. W tym momencie zauważyłem siedzącego na chodniku lumpa. Okazało się, że ten olejoholik za butelkę trunku obiecał dać mi mapę miasta. Skąd tu wziąć olej – zacząłem się zastanawiać, aż przypomniało mi się, że w miejscu, w którym wyszedłem z celi, tuż obok wielkiego strażnika, stała beczka pełna oleju. Nie był on najwyższej jakości, dlatego wpadłem na pomysł, aby podmienić go Johnnemu z pubu – miałem nadzieję, że nie zauważy różnicy. Udało się – pierwszorzędny trunek podarowałem Howardowi, który w zamian dał mi mapę Robopolii i pokazał jak się nią posługiwać.

Korzystając z planu postanowiłem udać się do doktora. Wiedziałem, że muszę przebrać się w pancerz, a jak się okazało w gabinecie doca, tylko on mógł mi pomóc. Po dłuższej rozmowie polecił, abym przygotował jego gabinet do zabiegu. Opuszczenie lampy i podniesienie fotela nie stanowiło większego problemu – wystarczyło opuścić trzy dźwignie znajdujące się na lewej ścianie. Kłopot stanowił mechanizm na prawej ścianie – dźwignia mająca go uruchomić była złamana. Zrozpaczony, kręcąc się po całym mieście, przypomniałem sobie, że na dnie puszki z olejem, którą zostawiłem punkrockowcowi znajdował się jakiś przedmiot. Nawet nie oczekiwałem, że będzie on idealnie pasował do urządzenia w gabinecie! Po przełączeniu ostatniej dźwigni oznajmiłem doktorowi, że gabinet jest gotowy do zabiegu. Operacja nie była bolesna (ucierpiała jedynie moja duma, gdyż po zabiegu wyglądałem jak sardynka, która usiłuje wydostać się z puszki). Przebrany za robota udałem się do taksówkarza.

Kierowca Barnie początkowo nie chciał mnie nigdzie zawieść, ale gdy dałem mu niedawno kupiony zegarek – zmienił zdanie. Pokazałem mu mapę i poleciłem zawieźć się do agencji detektywistycznej, gdzie spotkałem Artura (R2D2?). Zdaniem ducha najlepszym wyjściem z całej sytuacji było popełnienie samobójstwa, na co oczywiście nie chciałem się zgodzić. Po krótkiej rozmowie przekonałem ducha, aby przeniósł się do ziemskiego wymiaru i poinformował Franka o tym, co się ze mną dzieje. Po przeszukaniu całego pokoju z szafy zabrałem gazetę, z łóżka komiksy i wyszedłem z pokoju.

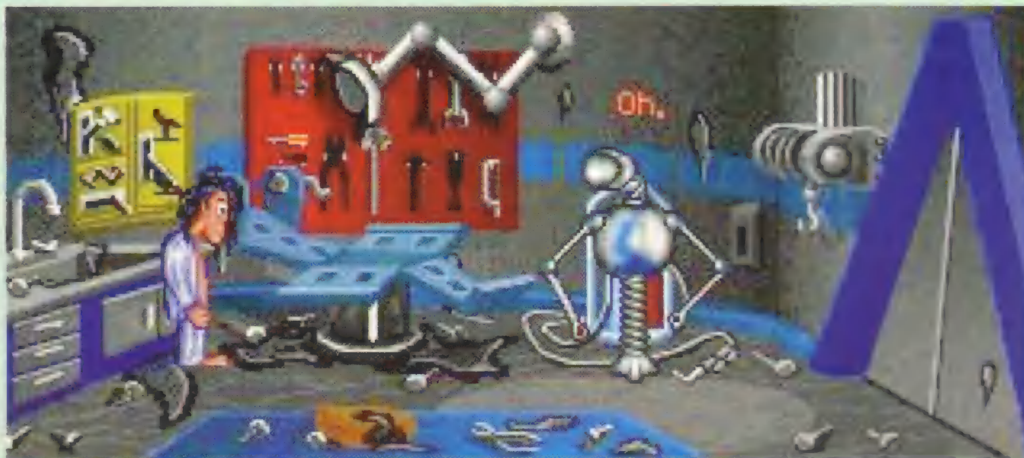
NA RATUNEK

Kiedy tak stałem i zastanawiałem się nad losem mojego przyjaciela, niespodziewanie pojawił się Artur z wiadomością od niego. Zdezorientowany doktorek nie widział ducha i wrócił do swoich zajęć. Tymczasem ja dowiedziałem się, że Benjamin jest uwięziony w wymiarze robotów i potrzebna mu była konsola Charlesa, która była... dziewczyną jednego z mieszkańców tego dziwnego wymiaru. Uff, to ciekawe. Profesor dowiedziawszy się, że robot pozostaje w stałym kontakcie telepatycznym z ukochaną, nakazał mi przynieść grę. Dzięki niej mieliśmy odczytać potrzebną częstotliwość.

Nie tracąc więcej czasu wyruszyłem w stronę fabryki zabawek aby użyć urządzenia skonstruowanego przez genialnego naukowca. Gdy tego dokonałem, odniosłem maszynkę profesorkowi, a ten dał mi klucz, którym mogłem otworzyć przejście do innych wymiarów. Przejście to otwierało się w garażu, jednak wciąż nie znaliśmy odpowiedniej częstotliwości. Musiałem zdobyć konsolę.

Wybrałem się do domu Goldenhouserów i w wypróbowany wcześniej sposób wywabiłem dzieciaka z pokoju (Tu mała uwaga odnośnie samej gry – zawiera kilka małych bu-





gów, m.in. może zdarzyć się sytuacja, kiedy nasz bohater twierdzi, że użycie gongu jest bez sensu. W takim przypadku należy nagrać stan gry, wczytać ponownie i wszystko powinno być w porządku). Wszedłem do pokoju chłopca, wziąłem urządzenie i zaniosłem je doktorowi. Ten przeanalizował promieniowanie, jakie emitowała konsola, i wykalibrował klucz.

Poszedłem ponownie do garażu, użyłem klucza i po chwili ukazały się wrota. Przeszedłem przez nie bez wahania. Jednak coś musiało pójść nie tak. Wtedy jeszcze nie wiedziałem, że roztrzepany naukowiec zamiast częstotliwości wymiaru robotów wstukał mi numer telefonu swojej dziewczyny...

W KRAINIE KRESKÓWEK

Znalazłem się w lesie. Przejście było jednokierunkowe i nie mogłem wrócić. Poszedłem więc drogą w kierunku miasta. Niestety, po przejściu kilkudziesięciu kroków natknąłem się na przejście graniczne, którego pilnował mało rozgarnięty szczur. Niedobór inteligencji był wyrównywany nadmiernym uporem celnika. Pomimo tego po dość długiej i męczącej rozmowie udało mi się wejść do miasta.

Na głównej ulicy handlowej znajdowało się kilka sklepów. Większość z nich była zamknięta. Właściwie otwarty był tylko sklep z okularami, jednak i tam nie można było dokonać sprawunków – pomijając brak gotówki, nie było też co kupić, gdyż ostatnia, a może i jedyna para okularów była już sprzedana. Wyszedłem ze sklepu i poszperałem w skrzynce na listy. W środku była jakaś koperta, ale nie dałem rady jej wyciągnąć. Ze zdumieniem dostrzegłem, że i w tym wymiarze znajdowała się agencja detektywistyczna 6th Sense Investigations, jednak jej pracownicy zostawili na drzwiach tylko wywieszkę. Przeczytałem ją, podobnie jak i drugą ulotkę, którą znalazłem leżącą nieopodal na ziemi.

Skierowałem się w stronę centrum. Gdy dochodziłem do komisariatu, podbiegł do mnie policjant. Wziął mnie za bezrobotnego, a to, jak się dowiedziałem, było w tej krainie przestępstwem. Po pogawędce ze stróżem prawa udałem się w stronę parku. Niestety, nie posiadałem zaświadczenia, że pracuję, nie mogłem więc zrelaksować się pośród zieleni. Zresztą przypomniałem sobie, że nie przybyłem tu na wczasy i kierowany detektywistycznym przeczuciem udałem się do centrum.

Szukając wejścia do klubu Bezrobotnych W Proteście nacisnąłem dzwonek przy drzwiach do jednego z mieszkań. Do mych uszu dobiegł głos, który wydobywał się z okolic pomnika hot-doga. Po krótkich oględzinach stwierdziłem, że w monument wbudowany był domofon. Porozmawiałem z osobą, która pilnowała wejścia do klubu. Aby dostać się do środka, musiałem przejść jakiś test. Nie znałem odpowiedzi na żadne z postawionych pytań, ale mój wdzięk i spryt pozwoliły mi dostać się do wewnątrz.

W zaniedbanym klubie porozmawiałem z byłym bankierem, Mr. Peanutsem, który był jego założycielem. Obiecał udzielić mi pomocy, ale pod jednym warunkiem – miałem przynieść jego ulubioną płytę, którą przez przypadek zostawił zamkniętą w bankowym sejfie. W dostaniu się do środka budynku miał mi pomóc niejaki Brad Pig. Przeszukałem pomieszczenie i za jedyne przydatne przedmioty uznałem czarny spray i butelkę z korkiem, który z łatwością dał się wyjąć z szyjki.

Wyszedłem na powierzchnię i udałem się na komisariat. Używając dzwonka zwróciłem na siebie uwagę sekretarki. Porozmawiałem z nią przez chwilę, głównie o jej przyjacielu, strażniku imieniem Pokey. Po zakończeniu rozmowy poszedłem do policjanta, który siedział na krzesle koło celi. Porozmawiałem z nim o poznanej przed chwilą sekretarce i dowiedziałem się, że Pokey wręcz jej nienawidzi). Swoje kroki ponownie skierowałem w stronę koleżanki strażnika, a przechodząc zabrałem leżące na wierzchu nożyczki i klej. Sekretarce powiedziałem, że Pokey jest w niej zakochany i wróciłem do nieszczęśnika z wiadomością, że Shirley chce być z nim na zawsze. Załamany strażnik poprosił mnie, abym w ostatniej próbie ratunku przekazał jego „wybrance", że zakochał się w niej sam burmistrz. Usłyszawszy tę wiadomość Shirley natychmiast zmieniła obiekt swych uczuć - zapałała niesamowitą miłością do burmistrza na śmierć zapominając o byłym ukochanym. Uspokojony Pokey zasnął, a ja przy pomocy nożyczek odciąłem mu od paska klucz do celi, w której przetrzymywany był Brad Pig.

Przedstawiłem się więźniowi jako znajomy pana Peanutsa i zapytałem o płytę. Brad obiecał mi pomoc w jej zdobyciu, musiałem tylko wyciągnąć go z celi. Użyłem więc klucza i otworzyłem kratę. Były więzień tak ucieszył się z odzyskania wolności, że omal nie obudził śpiącego obok strażnika. Wyniknął jeszcze jeden problem – Brad nie mógł przejść koło Shirley. Ale i na to znalazłem radę. Zdjąłem z wieszaka mundur policjanta i wręczyłem go mojemu pomocnikowi. Umówiliśmy się pod bankiem.

Na miejscu okazało się, że Brad potrzebuje jeszcze jakiegoś zegara, więc musiałem wrócić na komisariat, gdyż tam widziałem czasomierz. Zegar wisiał obok śpiącego Pokeya i aż dziw, że strażnik się nie obudził, gdy wyrywałem urządzenie ze ściany. Zaniosłem zegar Bradowi, a ten w niezbyt wyrafinowany sposób otworzył drzwi do banku. Ba, otworzył całą ścianę (jeśli można tak to ująć), gdyż zegar potrzebny był mu do skonstruowania bomby.

Prześlizgnąłem się obok sterty gruzu i myśląc, że bankier nie pochwali Brada, dostałem się do sejfu. Niestety, choć znałem szyfr, nie mogłem otworzyć kasy. Brakowało pokrętła, którym ustawiało się kombinację cyfr. Widocznie siła wybuchu uszkodziła mechanizm. Wiedziałem, że musiał gdzieś tam być. Po kilku chwilach przerzucania gruzu znalazłem tarczę, przymocowałem ją i otworzyłem schowek. W środku znajdował się tylko mały kluczyk. Nie wpadłem w panikę i spróbowałem dopasować go do zamku w szafce, która stała na tyłach banku (a raczej budynku, który kiedyś był bankiem). I rzeczywiście, klucz pasował, a w szufladzie leżała ulubiona płyta pana Peanutsa. Gdy opuszczałem ruiny, do głowy przyszedł mi pewien pomysł. Postanowiłem spróbować wyciągnąć



kopertę ze skrzynki przy pomocy kleju. I chociaż miałem później lepkie palce, warto było. W kopercie znajdowała się prośba strażnika parku o przydzielenie mu służbowych okularów przeciwsłonecznych i skórzanej kurtki.

Wszedłem więc do sklepu z okularami i sprayem zamalowałem na czarno ostatnią parę szkieł. Jak łatwo się domyślić, Glenn nie był tym zachwycony. Kiedy w pocie czoła ścierał farbę z soczewek, ja przyjrzałem się bliżej jego książce przychodów. Hmmm, to ciekawe. Zwykle sklepikarze usiłują ukryć swoje transakcje, aby płacić mniejsze podatki. Glenn robił coś odwrotnego — udawał, że ma duży ruch, choć w rzeczywistości nie sprzedał ani jednej pary okularów! Wyjaśnienie jednak było proste — utrzymując się na etacie sklepikarza miał możliwość odwiedzania parku.

Zabrałem książkę, która była dowodem przestępstwa (cóż za dziwny wymiar — płacisz podatki za nic i jeszcze Cię wsadzają do więzienia) i zaniosłem ją Henremu, który czatując na bezrobotnych ukrył się w krzakach (musiał oglądać Latający Cyrk Monty Pythona - sztukę maskowania). Policjant, gdy tylko dowiedział się o machlojkach, natychmiast poszedł aresztować nieuczciwego sklepikarza. Ja oczywiście skorzystałem z nadarzającej się okazji i zabrałem okulary.

Poszedłem do parku i wręczyłem strażnikowi jego podanie. Później zagadnąłem go jeszcze raz, a następnie podarowałem mu okulary. Bardzo się ucieszył, choć nic nie widział przez zamalowane szkła. Strażnik nie zauważył, gdy wcisnąłem przycisk otwierający bramę i wszedłem na teren parku.

Było to typowe miejsce wypoczynku dla zapracowanych mieszkańców — tryskająca wodą fontanna, zadbany trawnik i kilka drzew. Ja jednak nie miałem czasu, aby usiąść i rozkoszować się urokami natury. Zaniosłem płytę bankierowi a ten zawołał lisa Fricka, który był właścicielem agencji detektywistycznej w wymiarze kreskówek. Porozmawiałem z nim na temat ciężkiej pracy detektywa. Chociaż pracował on nad sprawą kobiety-robota, która usiłowała powrócić do swojego wymiaru, nie miał w tej chwili żadnych pomysłów, w jaki sposób mógłby jej pomóc. Ponieważ jego śledztwo utknęło w martwym punkcie, cały czas poświęcał na grę w trillarda. Niestety, nie pomógł mi wiele, chociaż bardzo na niego liczyłem.

Gdy zrezygnowany opuszczałem siedzibę Bezrobotnych W Proteście, pojawił się Artur. Wiedział, w jaki sposób mógł pomóc mi wydostać się z tego wymiaru. Jedyne, co miałem zrobić, to sprawić, aby woda w fontannie przestała płynąć, gdyż duchy nie lubią, gdy jest mokro. Nic prostszego — pomyślałem i pobiegłem zatkać otwór w fontannie zdobytym korkiem.

Wróciłem do klubu poinformować Artura o unieszkodliwieniu wodotrysku. Duch umówił się ze mną w parku. Tam spotkałem „robocicę" (robotę?), o której słyszałem wcześniej. Sally — bo tak się nazywała — została zesłana za karę do innego wymiaru przez władcę krainy robotów. Dałem Sally konsolę i poprosiłem, aby przekazała ją mojemu asystentowi, Benowi. Wtedy Artur przeniósł Sally do wymiaru robotów, a mnie — na Ziemię...

SPISEK

Gdy taksówkarz odwiózł mnie na postój, spotkałem „robotę" o imieniu Sally. Okazało się, że widziała się z Frankiem w jakimś innym wymiarze. Zastanowiło mnie, co mój przyjaciel tam robił. Nie mogąc odpowiedzieć sobie na to pytanie, kontynuowałem rozmowę z robotem-kobietą. Dowiedziałem się, że miała dla mnie konsolę od Franka, wyjawiła mi również, że zamierza obalić imperatora. Aby tego dokonać musiała dostać się do pałacu. Aby było to możliwe, miałem odwrócić uwagę strażnika pilnującego wejścia do siedziby władcy.

Nie zwlekając udałem się więc do miejsca, gdzie wyszedłem z celi. Tam porozmawiałem z robotem, który natychmiast odprowadził mnie do miejsca mojego odosobnienia. Teraz mogłem już wręczyć Ralphowi jego ukochaną konsolę. W zamian za to robot zaoferował mi pomoc. Zobowiązał się przeprowadzić mnie do głównego komputera.

Nie tracąc czasu pojechałem taksówką do centrum komputerowego, gdzie czekał już na mnie Ralph. Imperator grzebiąc pośród komputerów nieźle narozrabiał — zerwał przewód doprowadzający zasilanie do głównego komputera i całe miasto było zagrożone. Musiałem doprowadzić prąd do jednostki centralnej i jego pamięci. Na jednym z monitorów wypisane były różne wymiary, w które można było się przenieść — niestety nie było wśród nich Ziemi. Czas się wziąć do roboty — pomyślałem i rozpocząłem akcję ratowania wszechświata.

Na początek przełączyłem wajchę w prawym górnym rogu pokoju — ciężko szło, ale poszło. Następnie podszedłem do pulpitu poniżej, trzykrotnie pociągnąłem za dźwignię, aż zapaliło się niebieskie światełko. Wtedy obejrzałem się — terminal działał. Podszedłem do przełącznika obok szafy ze szpulami i przełączyłem go. Teraz pozostało tylko pociągnąć za dźwignię, która włączała pamięć główną komputera (to ta we wspomnianej wyżej szafie ze szpulami). Podszedłem do monitora z wypisanymi danymi — teraz dostępne były wszystkie wymiary — łącznie z Ziemią. Wyjście z tego wymiaru znajdowało się w pokoju agencji detektywistycznej. Obok napisu Ziemia widniała liczba 4273 - nie wiedziałem, co ona oznacza. Podszedłem do pulpitu z ośmioma przyciskami i intuicyjnie wcisnąłem w kolejności czwarty, drugi, siódmy i trzeci przycisk. Choć wydawało się, że nic się nie dzieje, zatwierdziłem kombinację wielkim enterem — zapaliła się zielona lampka. Stwierdziłem, że to chyba dobrze, otworzyłem drzwi i wyszedłem z pokoju.

Korzystając z taksówki, pojechałem do agencji detektywistycznej, gdzie skorzystałem z platformy, która jak się domyślałem miała przenieść mnie na Ziemię. Wtedy pojawił się Artur, który pogratulował mi i zapowiedział, że spotkamy się na Ziemi.

ZNÓW NA ZIEMI

Po powrocie na Ziemię natychmiast udałem się do doktora. Opowiedziałem mu wszystkie przygody, jakie mnie spotkały. Naukowiec właśnie przepraszał mnie za niefortunny błąd, jaki popełnił przy ustawianiu częstotliwości, gdy nagle pojawił się... BEN! To niesamowite, ale zdołał powrócić do naszego wymiaru. Zaciekawieni, w jaki sposób tego dokonał, wysłuchaliśmy z uwagą jego niesamowitej opowieści. Kiedy skończył i wspólnie zastanawialiśmy się czy Ralph i Sally zdołają obalić dyktatora, zadzwonił mój telefon komórkowy (zapewne ktoś chciał dodzwonić się do mnie wcześniej, ale moja sieć nie ma jeszcze zasięgu w wymiarze, w którym przebywałem ostatnimi czasy). Okazało się.... to niewiarygodne! Dzwonił pan O'Cheeser, właściciel wytwórni serów... Jego zakład opanowały gigantyczne gryzonie z wymiaru szczurów! Więc mamy następne zadanie. Do roboty Ben!

O tym czy i jak Ralph rozprawił się z władcą wymiaru robotów oraz skąd na Ziemi wzięły się gigantyczne szczury możecie dowiedzieć się z zakończenia gry 6th Sense Investigations. Miłej zabawy!

W rolę Franka wcielił się
Artur „R2D2" Frankowski
Jako Ben wystąpił
Piotr „Młody" Frankowski
Ducha Artura zagrał on sam

TOMS

www.toms.com.pl

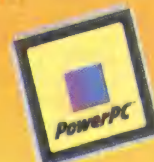
Największy wybór sprzętu i oprogramowania amigowskiego w Warszawie (i w promieniu przynajmniej 100 km od Warszawy)!

Sprzedaż na raty (także bez pierwszej wpłaty)!

Wreszcie **karty POWER PC do A1200** - wykorzystaj w pełni możliwości swojej AMIGI!

Monitory 14" i 15" do wszystkich AMIG!
Zestawy głośnikowe do AMIGI!

Wieże Micronik i Elbox, konsole TOMS!



Szeroka gama usprawnień A500, A600, A1200, CDTV, CD32!

ul. Bełdan 2, tel. (0-22) 843-88-00,
tel./fax. 843-94-08
Bezpośredni dojazd z Dworca Centralnego autobusem 174, z ciągu ulicy Marszałkowskiej autobusem 524, najbliższa stacja metra - Służew - dojście 10 minut.
Zapraszamy w godz. 10-18 (soboty do 15)

Listy

WASZYM ZDANIEM...

W numerze 7-8 przeczytałem Twoją odpowiedź na list. Myślę, że trafiłeś w samo sedno. Podobają mi się zmiany, które zaszły w ACS w ciągu ostatniego roku. Przez 2 lata próbowałem uświadamiać kloniarzy w mojej szkole. Początki były bardzo trudne. Niestety, ACS nie był w tym zbyt pomocny. Kloniarze przyzwyczajeni do Secret Ścierwisu z obrzydzeniem odrzucali pismo po obejrzeniu paru obrazków. Nie docierały do nich nawet najbardziej przemyślane argumenty. Jednak powoli ich zakodowany w mózgu obrazek A500 zaczął zanikać. Oczywiście nie udało mi się nikogo przekonać do zmiany komputera, ale nauczyłem ich tolerancji i szacunku do Amigi. Największe zdziwienie wywołują rzeczy dla nas oczywiste, np. HD, czytnik CD, monitor SVGA, tower, modem, możliwość odczytu pecetowych formatów itd. Obecnie ACS wygląda dużo lepiej. Nie czytam opisów gier, ale czytam nowości, opisy użytków i arty o Internecie. ACS powinien kreować obraz Amigi jako normalnego komputera dorównującego i przewyższającego pc. Nie powinno się zachwycać nad przeniesieniem jakiejś starej platformówy z pc na Amigę. Traktujcie Amigę poważnie. Przecież do wszystkich ważnych programów mam dostęp spod emulatora Maca. Nie przestawajcie podnosić poziomu pisma. Dzięki za pozytywy, którymi nas obsypałeś. Być może lepszy papier ACS będzie kolejnym argumentem na korzyść Amigi (pośrednio). Jeśli chodzi o „kreowanie obrazu Amigi jako normalnego komputera", to cały czas to robimy. Prawda jest taka, że na swojej A1200 mogę robić wszystko, co jest mi potrzebne (od grania po prowadzenie firmy), bez sięgania po PC (a nawet bez emulowania Maca). A to chyba najlepsza definicja komputera osobistego. Jeśli możliwości posiadanego komputera zaspokajają moje potrzeby, nie przemówi do mnie najbardziej agresywna nawet reklama peceta, bo ja nie potrzebuję drugiego komputera. I wcale nie jest mi potrzebne udowadnianie, że Amiga jest lepsza od PC, czego także się domagasz. W ACS nie będzie fałszywej propagandy sukcesu. Po prostu róbmy swoje - opisujmy soft i hard na Amigę. Żebyśmy nie wiem co napisali na jego temat, pecet nie zniknie z rynku. Trzeba żyć obok, wymieniać z niebieskim dane (jeśli jest to konieczne) i mieć tę satysfakcję, że ma się inny od jedynie słusznego komputer (znów walnąłem kazanie, chyba minąłem się z powołaniem...).

About AmiLogo: aby nie było problemów przy zmianie rozdziałki należy włączyć program chowający górną belkę ekranu, np. FastIPrefs (używam). Dzięki za radę. Tylko po co nam AmiLogo wyświetlane na schowanej belce?

Chciałem dorzucić swoje trzy grosze dla wielbicieli emulacji Macintosha na naszej Amidze. Będąc w Hanowerze nabyłem na wyprzedaży starą wersję (udającą AT 286 i Windows 3.1) programu SoftWin 1.0.2 na Maca 68040. Mając na pokładzie mojej czterotysiączki procesor 68060 50 MHz i PicassoIV uważałem, że to powinno wystarczyć, aby moja siostra zobaczyła to „cudo softu" i miała gdzie poćwiczyć (uczy się w szkole podstaw informatyki – czytaj obsługi peceta). Instalowanie pod emulatorem Maca przebiegało bez zakłóceń i bardzo szybko (pamiętam próbę instalacji Win pod PC-Taskiem!!!). Odpaliłem SoftWin... i mnie zatkało. Błyskawicznie pojawiło się okienko DOSu (okienko, nie ekran). Napisałem „win" i... znowu mnie zatkało. Czekałem dziesięć sekund na pojawienie się głównego blatu, też w okienku. Wróciłem do DOSu i zainstalowałem Nortona. Zacząłem przeglądać pliki. Miałem na pokładzie pełny DOS 6.2 i Windows 3.1. Sprawdziłem jakie mam do dyspozycji napędy. Znowu zaskoczenie: A, C, D i E. Ten ostatni, wirtualny, służy do wymiany danych z Makiem. Pomyślałem, że zainstaluję Worda 6 i wtedy okaże się, ile jest wart emulator. Zainstalowałem wersję najuboższą i po paru chwilach miałem na ekranie Worda działającego z prędkością wspomnianego już 386 (Word 2 działał jeszcze szybciej). Do tego należy dodać pełną obsługę CD poprzez przypisanie jego jako dysk „E". Koprocesor 287 włączany i wyłączany z menu. Pełną wymienialność danych z Makiem, a co za tym idzie i z Amigą. I tu naszła mnie refleksja. Przecież to jest emulacja na emulacji, a działa znakomicie. Dlaczego nikt nie stworzył na Ami takiego znakomitego softu? Przecież PC-Task to przy nim ciekawostka. Zarchiwizowałem PC-Taska i oddałem do lamusa. Nie chcę mieć 486 pod Taskiem, wolę 286 pod Makiem. Sprawdzałem SoftWin u kolegi na A1240 40 MHz 32 MB RAM bez karty GFX na emulatorze Fusion. Program w 16 odcieniach szarości działał przyzwoicie. Okno blatu otwierało się po 25 sekundach. Można było pobawić się nawet Wordem (i nie było czasu na zrobienie sobie herbaty!). Teraz czekam z niecierpliwością na wersje emulatorów Maca na PowerPC (SoftWin3.11PPC na Maca kosztuje 149 USD i emuluje Pentiuma). Na Macu, który mam w pracy, SoftWin działa niesamowicie szybko. A w pracy mam „tylko" Mac PPC603 150 MHz, to tyle co karta turbo do A1200. Czekamy na soft PPC!!! Dzięki za info. My też czekamy. A twórcy PC-Taska i PCXa niech się uczą od lepszych. Może kiedyś uda im się stworzyć nadający się do pracy emulator peceta.

Przesyłam gorące pozdrowienia z Krainy Tysiąca Zamków i Jednego Klucza (oraz Kilku Klawiszy – przynajmniej jakiś komputerowy akcent – przyp. RB ;). Piszę do Was prosto z aresztu śledczego. Zapewne zadajecie sobie pytanie, co może napisać facet z takiego miejsca? A jednak. Chciałbym poruszyć temat, który od dawna jest na językach niedoinformowanych lamerów. Wiele mówi się o złym wpływie gier komputerowych na dzieci i młodzież. O tym, że scenariusz gry przenoszony jest w realne życie i że gry typu Duke Nukem, Doom czy Mortal Kombat demoralizują. Wierzcie mi, na setki ludzi, których spotkałem i z którymi rozmawiałem przez ostatnie pół roku w tym areszcie, zetknąłem się tylko z jedną osobą, która wykazała się zainteresowaniem komputerami, a i tak tylko hardwarem. Większość osób, które się tu znajdują, nie ma pojęcia, co to jest Doom ani Pacman, nie wspominając o PowerPC i 3DFX. Moim zdaniem, gdyby wszyscy mieli dostęp chociaż do „gołej pięćsetki", byłoby o wiele mniej przestępstw. Niestety większość z nich jest efektem bezczynności i nudy młodych ludzi, którzy zamiast męczyć się przy Dune 2 idą „na piwo" i rozrabiają. Ktoś może zarzucić mi, że przeniosłem scenariusz gry Carmageddon na ulice Wrocławia, bo jestem tu za spowodowanie wypadku drogowego, ale z ręką na sercu mówię (piszę), że znam tę grę tylko z reklam. Hmm, nie co dzień do redakcji ACS przychodzi list z wielkim stemplem CENZUROWANO na kopercie. Już samo to nas zaintrygowało. A w środku poważny temat... Dyskusja czy przemoc w mediach (w tym w grach) wywołuje przemoc na ulicach trwa od dawna i jak na razie nie została rozstrzygnięta. Nikomu nie udało się udowodnić związku. Co więcej: okazało się, że decydujący wpływ ma rodzina i otoczenie. Przykład: niedawno na zlecenie brytyjskiego ministerstwa spraw wewnętrznych podjęto badania nad tym tematem na wyspie Św. Heleny (brytyjska kolonia na południowym Pacyfiku). To dobre miejsce, bowiem telewizja pojawiła się tam dopiero trzy lata temu. Zgodnie z opinią ignorantów po trzech latach oglądania przemocy w CNN i brutalnych filmów na innych kanałach, tamtejsza młodzież powinna chodzić z łańcuchami i polować na nieostrożnych przechodniów. Okazało się, że nic się nie zmieniło. Poza tym, że gdy dzieciaki grają w piłkę, udają, że to Premier League.

Można również wpaść na pomysł, że bombardowanie ludzi krwią i przemocą obniża poprzeczkę ich wrażliwości na takie rzeczy. Nie sądzę – chorobliwie wręcz uwielbiam brutalne i krwawe gry, a jednocześnie nie biorą mnie wspaniałości rodem ze strony WWW ShowNoMercy albo pisma Zły. Ale pełen dowód w tej sprawie otrzymam dopiero po obejrzeniu jakiejś masakry na własne oczy ;).

POCZCIE UDAŁO SIĘ DONIEŚĆ...

Czy mógłbym kontynuować kącik strategów? Nic z tego. Już o tym pisałem: Jagd był jeden, jedyny i niepowtarzalny, a nawet pod jego wodzą dział STRATEGIE nie cieszył się zbytnią popularnością wśród Czytelników.

Czy czytelnicy ACS i MA nie mogliby razem wybierać Produktu Roku czy Gry Roku? Jesteśmy pismami konkurencyjnymi, zapomniałeś?

Czy w związku z powstaniem nowej Amigi w 1999 roku wszyscy właściciele A1200 nawet z kartami turbo będą poszkodowani i będą musieli sprzedać starą Amisię i kupić nową? Czy może będzie jakiś upgrade? Na początek odpowiem, że nikt niczego nie będzie „musiał", ale wiem, że nie o to Ci chodzi w pytaniu. Nie sądzę, by AI stworzyła jakieś karty upgrade'ujące stare Amigi. Wygląda na to, że będziemy „poszkodowani" i będziemy musieli przesiąść się na nowszy model, tak jak kiedyś przesiadaliśmy się z A500/600 na A1200.

Czy ACS z coverem będzie tańszy? Nieee, kosztuje dokładnie tyle, ile naszym zdaniem jest wart.

Co to są tooltype'y? Są to opcje konfiguracyjne programu zapisane w ikonie. Jeśli klikniesz raz na ikonę programu, który korzysta z tooltypes, i wybierzesz opcję Information z menu Workbencha, oprócz wizerunku ikony, wielkości stosu itp. zobaczysz okienko z wypisanymi tooltype'ami. Można je zmieniać z poziomu tego okna. Znaczenie poszczególnych tooltype'ow opisane jest zazwyczaj w instrukcji do programu. Bywa też, że program sam zmienia tooltype'y, np. w wyniku Twoich zmian w GUI konfiguracyjnym.

Czy istnieją jakieś urządzenia do Amigi, które można podłączyć tylko i wyłącznie przez PCMCIA? Z naszych informacji wynika, że nie. Wszystkie rzeczy, które można podłączyć przez PCMCIA, występują także w odmianach podłączanych do innych portów Amigi.

Czy „goła" A1200 ma jakieś ograniczenia co do pojemności twardziela? Tak, pojemność nie powinna przekraczać 4 GB.

Rafał Belke

Scena w Internecie cz.8

Tych wytrwalców, którzy nadal czytają moje recenzje, witam i zapraszam do konsumpcji dwóch stron WWW, niewątpliwie poruszających temat Sceny.

Dzisiaj będzie sprawiedliwie, bowiem prócz polskiej sekcji, zajrzymy do naszych przyjaciół z zagranicy. Ale, najpierw nasi :).

ENDZEIT

Dane: 7
Grafika: 6
Aktualność: 8
Autor: Damion/Endzeit
http://come.to/endzeit

Endzeit to nowo powstała formacja złożona z niewątpliwie utalentowanych i zasłużonych już, tak na polskim, jak i zagranicznym podwórku scenowym, osób. Wystarczy powiedzieć, że gros tych ludzi to członkowie byłej, wszak elitarnej swego czasu grupy ArtWork, aby z tym większym zainteresowaniem zobaczyć ich odbicie w Internecie.

Od strony graficznej site prezentuje się dość oryginalnie (w odróżnieniu od innych home-pages), albowiem w 1... 2... 3 kolorach! Niewątpliwie sprzyja to przejrzystości i rozplanowaniu. Dodam, że strona utrzymana jest w zimnych barwach (niebieski i biały), co można uznać za próbę stworzenia odpowiedniego klimatu. Ale przejdźmy do konkretów. Skład grupy (wraz z adresami e-mail), nowinki z ostatnich paru miesięcy, historia i dział poświęcony wydanymi już przez Endzeit produkcjami to wszystko, co serwuje nam ten site. Krótko, ale rzeczowo. Czego brakuje? Możliwości ściągnięcia dorobku grupy (podana jest tylko ścieżka dostępu do danego pliku), bliższych informacji o członkach tego teamu, a także opcjonalnie – książki gości (zawsze jest dobrze wiedzieć, jak strona odbierana jest przez internetowych turystów...). Odważę się jeszcze podsunąć pomysł autorowi o dodanie galerii, a nawet możliwości ściągnięcia sobie dorobku muzyków i grafików Endzeit, bo przecież niewątpliwie mają się czym pochwalić. Strona jest zrobiona w ramkach, co sprzyja jej ogólnemu wizerunkowi.

Grupa dobrze się zapowiada, strona jest wyważona i przemyślana. Aczkolwiek, jak już wspomniałem, przydałaby się możliwość downloadowania wytworów jej reprezentantów.





IRIS

Dane: 9
Grafika: 8
Aktualność: 8
Autor: Ransom/IRIS
http://home3.inet.tele.dk/barkholt/index1.html

O ile poprzedni site grafiką nie grzeszył, to właśnie omawiany ma jej zdecydowanie pod dostatkiem. Teksturowane tła, kolorowe wyróżnienia w tekstach, co chwila logosy i animacje. Potrzeba nieco czasu, aby przebrnąć przez to wszystko. A informacji tutaj nie brakuje – właśnie znaleźliśmy się w internetowej kopalni grupy IRIS.

Jak to bywa na stronach scenowych, znajdziemy tutaj: skład grupy (wszyscy mają adresy email!), bibliotekę długoletniego dorobku grupy (od kolekcji ASCII na programach użytkowych skończywszy), stronę (!) poświęconą wejściu w ich szeregi, nowości, historię grupy, adresy ich BBSów, a także kilka najciekawszych zdaniem autora miejsc w sieci. Prócz tego mamy możliwość zagłosowania online do wydawanego przez nich magazynu Miracle. Nie brakuje także możliwości wysłania własnych komentarzy i opinii dotyczących wydanych produkcji jak i samej strony. Jakby tego było mało, zainteresowani znajdą tutaj informacje dotyczące kilku ostatnich i dopiero nadchodzących parties. Site zbudowany jest także na podstawie ramek, czyli dwóch części – menu i ekranu głównego.

Czas porozmawiać o wadach. Podobnie jak na stronie Endzeit, brakuje tutaj bliższych informacji o członkach grupy i książki gości. Można także odczuć pewien przepych, a nawet brak rozplanowania. Usprawiedliwia to jednak po części fakt tak dużej liczby informacji i grafiki (tej ostatniej jest nawet aż nadto).

I tym kończę ósmy już odcinek Sceny w Internecie... Mam jednocześnie prośbę o nadsyłanie mi listów bądź to drogą pocztową na adres redakcji, bądź elektroniczną na afi-@usa.net o tym czy nadal chcecie czytać w ACS recenzje stron grup scenowych. Co chcielibyście zmienić, jakie site'y chcecie zobaczyć itd. Nie chcę bowiem niepotrzebnie przynudzać (hi Sold!), jeśli zapanuje brak zainteresowania na kolejne recenzje... Liczę na Wasz odzew!

Bartosz Mediger

Co Nowego?

SATELLITE '98

Grupy Appendix i PicSaintLoup informują, że w dniach: 7-8.XI.98 w hali sportowej Zespołu Szkół Budowlanych w Szczecinie (ul. Unisławy 32/33), odbędzie się Party: SATELLITE '98. Impreza będzie multiplatformowa, przewidujemy konkursy na Amigę, 8bit oraz PC. Dojazd z dworca PKP (Szczecin Główny) tramwajem nr 3 (docelowy przystanek na ul. Wyzwolenia). Dokładne informacje można uzyskać u organizatorów. (Madbart)

email: madbart@jormas.com
www: http://appendix.ml.org
tel: 0601-534875 – Madbart
0601-774648 – Adamsoft
091-4421033 – Enter

NIMIQ PCMCIA Ethernet Card

Posiadacze Amig 600 i 1200 wreszcie będą mogli wykorzystać sloty PCMCIA, w jakie wyposażone są ich modele. Nowa karta sieciowa, którą podłączać będziemy przez te właśnie sloty, ma bezproblemowo działać z najpopularniejszymi pakietami sieciowymi na Amigę: INet, Envoy i oczywiście Miami. Karta będzie kosztowała około 90 dolarów. (AF)

Kontakt: sales@nationalamiga.com

PlayHD

PlayHD to nowy program oparty na AHI, który umożliwi zgrywanie sampli i tracków muzycznych na twardy dysk. PlayHD będzie pracował w 16 bitach (jeżeli dysponujemy tylko układem Paula, dostępny będzie tryb 14-bitowy). Program umożliwi symultaniczne odgrywanie sampli przy jednoczesnym nagrywaniu innych tracków. W zapowiadanej wersji program będzie w stanie odegrać do 20 sampli jednocześnie, jednak liczba ta zależy od kilku czynników, takich jak: moc procesora, szybkość dysku i kontrolera (zalecane jest SCSI), częstotliwości próbkowania, wybranego trybu AHI oraz typu samplera (zalecane urządzenia z własnym buforem). Programowy mikser umożliwi m.in. zmianę głośności (w czasie rzeczywistym), stosowanie wielu efektów (np. fade, mute, delay, noise gate, chorus, amplifier), używanie filtrów. Dostępne będą oczywiście standardowe operacje edycji sampli (range, cut, paste, copy, erase). (AF)

Kontakt: wentzler@limit.nl
http://www.wentzler.limit.nl

Coś dla muzyków

Epic Marketing przygotował pakiet, który zaciekawi osoby tworzące muzykę. Sequencer One Plus v.1.5 jest rozwinięciem programu Sequencer One i służy do obróbki utworów muzycznych (odgrywanie, edycja, nagrywanie muzyki). Współpracuje z MIDI oraz posiada 4-kanałowe wyjście stereo. Oprócz wspomnianego wyżej programu można zaopatrzyć się w The Hit Kit – program do tworzenia m.in. podkładów perkusyjnych i linii basu. Aby ułatwić muzykowanie na najwyższym poziomie, firma przygotowała zestaw ponad 200 wysokiej jakości 8-bitowych sampli z brzmieniem prawdziwych instrumentów, dźwięków syntetycznych, efektów dźwiękowych i chórków (oczywiście wszystkie z nich podzielone są na odpowiednie kategorie). (AF)

http://www.epicmarketing.ltd.net/

Pełna sieć

Firma Active Technologies wydała pakiet programów komercyjnych, które przeznaczone są dla użytkowników korzystających z sieci. NetConnect 2, bo o tę kompilację użytków chodzi, składa się z 11 programów i kosztuje niecałe 60 funtów (łączna wartość nabywanych oddzielnie przekracza 150 funtów). Czy kompilacja warta jest tej kwoty, osądźcie sami biorąc pod uwagę aplikacje, jakie wchodzą w jej skład. A są to: AmiTCP-Genesis, Microdot-II, Voyager, AmIRC, AmFTP, AmTalk, AmTelnet, AmTerm, NetInfo, X-Arc (narzędzie do zarządzania archiwami) oraz Contact Manager (rozbudowana książka adresowa, w której można przechowywać m.in. dane o poszczególnych osobach, stronach WWW, serwerach FTP oraz kanałach dyskusyjnych). Zainteresowani kupnem pakietu mogą odwiedzić poniższą stronę lub skontakować się z działem sprzedaży via email. Ponadto dystrybutorem NetConnect 2 jest firma HAAGE&PARTNER. (AF)

http://www.active-net.co.uk/
sales@active-net.co.uk

ImageFX 3.2

Wydawcy popularnego programu do image processingu nie próżnują. Dostępna jest już wersja 3.2 ImgeFXa. Pozbawiona jest wcześniej występujących błędów, została także wzbogacona o kilka nowych możliwości: rozszerzono listę podformatów dwóch formatów graficznych – BMG oraz JPEG – obsługiwanych przez program, poza tym nowa wersja wczytuje obrazki zapisane przez Brilliance. Dodano nowe komendy ARexxa, ulepszono obsługę Layer Managera, dorzucono obsługę nacisku pióra dla efektu Airbrush (ważne dla posiadaczy tabliczek graficznych). Dodano i ulepszono także obsługę niektórych skanerów. Posiadacze wersji 3.0 lub 3.1c ImageFX mogą za darmo ściągnąć upgrade'ującego patcha z serwera FTP lub z naszego krążka. Upgrade z wersji 2.0-2.6 kosztuje 80 dolarów (plus koszty przesyłki). Jeżeli ktoś nie posiadał tego prgramu, a chciałby nabyć jego najnowszą wersję, będzie musiał zapłacić około 350 dolarów. (AF)

ftp://ftp.novadesign.com/pub/imagefx/Official_Upgrades

Nowa wersja GoldEda

Do nabycia jest płyta CD zawierająca zestaw GoldEd Studio 5. Zawiera ona między innymi wersję piątą tego edytora, a także słownik oraz kilka różnych, przydatnych narzędzi. Chcąc zapoznać się z częścią możliwości nowego GoldEda można zaopatrzyć się w darmową wesję 4.0 tego programu dostępną na Internecie. (AF)

http://members.tripod.com/~golded/

Plany SoftLogik

Ta znana firma zapowiedziała wydanie PageStreama 3.4. Nowa wersja będzie ostatnią z serii 3.xx. Następny PageStream będzie nosił numer 4.0 i zostanie wydany na płycie CD. W zapowiedziach firmy jest także mowa o nowym edytorze tabel, który będzie współpracował z programem w wersji 3 i 4. A oto niektóre z zapowiadanych nowości PageStreama 3.4: ulepszone undo/redo, spell checker i słownik (dla większości supportowanych języków) oraz przyspieszenie edycji tekstu (szczególnie w przypadku długich dokumentów).

PageStream 4.0: eksport PDF, wielopoziomowa numeracja (np.5.4.2), import/eksport dokumentów w formacie HTML, warstwy, drag & drop text, ulepszenie opcji wyszukiwania i zamiany (m.in. zastosowanie znaków specjalnych), generowanie spisu treści, numerowanie paragrafów, bookmarks, zaznaczanie metodą lasso oraz wiele innych. (AF)

Uczmy się angielskiego!

Polska grupa W.F.M.H. zapowiedziała wydanie wysokiej jakości programu do nauki języka angielskiego, pod nazwą Electronic Teacher. Nauczyciel ów pozwoli kształcić zarówno nasze słownictwo, jak i znajomość gramatyki i idiomów, a także poprawną wymowę. Dzięki elektronicznemu korepetytorowi będziemy mogli samemu wybrać kierunek nauki. Podstawowymi zaletami Electronic Teachera są: duża liczba ćwiczeń (ponad 200), prawie 3 godziny wysokiej jakości (16 bit / 44 KHz) ścieżki audio, 1000 ilustracji (zarówno w 16 jak i w 256 kolorach), nienaganna zsamplowana wymowa lektorów, dla których angielski jest językiem ojczystym, support dla kart graficznych (Picasso96 i CyberGrapX) i muzycznych (poprzez AHI). Program uruchomi się na każdej Amidze wyposażonej w kickstart 2.0+. Po więcej informacji odsyłam na stronę WWW. (AF)

http://amiga.com.pl/eteacher/

Licencja dla Haage&Partner

Amiga International udzieliła znanej firmie Haage&Partner licencji na nazwanie nowego procesora tekstu AmigaWriter. Z opisu możliwości programu wynika, że pod nową nazwą kryje się zapowiadany wcześniej Easy Writer. (AF)

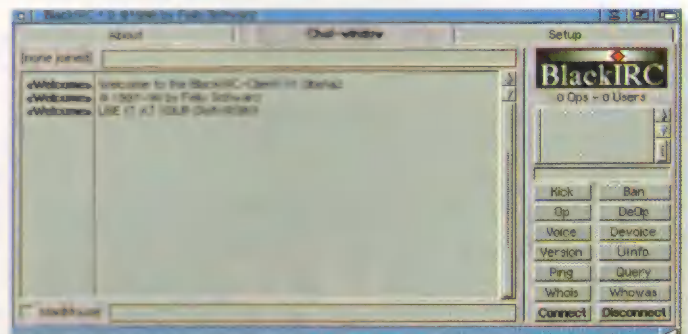
Będą targi

Niedawno ogłoszono, iż targi World Of Amiga Show 1999 odbędą się. Chociaż nie jest znany dokładny termin imprezy, przygotowania już się rozpoczęły. Więcej informacji znajdziecie jak zwykle w Internecie. (AF)

http://www.infinite-frontiers.mcmail.com/

Nowy klient IRC

BlackIRC jest kolejnym programem, dzięki któremu możemy pogawędzić ze znajomymi na kanałach IRC. Jego cechy szczególne: obsługuje do 100 serwerów, korzysta z MUI, otwiera osobne okna do rozmów prywatnych, posiada pełną implementację CTCP, definiowalne przyciski, filtr przeciw „śmieciom". Oczywiście to nie wszystkie możliwości zapowiadanego programu, który powinien być dostępny w chwili, gdy czytacie te słowa. Jego cena to 12 dolarów. (AF)



ZIP dla każdego

Dzięki firmie Blittersoft i jej nowemu produktowi można podłączyć do Ami-



gi zewnętrzny napęd ZIP poprzez port równoległy i port joysticka. Wraz z urządzeniem dołączany jest odpowiedni software. ZipPar kosztuje 19.95 funta, a jeżeli zdecydujemy się kupić urządzenie wraz z napędem ZIP, płacimy 129,95 funta. (AF)

http://www.blittersoft.com/

JForth jako freeware

Mike Haas i Phil Burk, którzy są autorami JFortha, zgodzili się na zmianę jego statusu na freeware. Warto wspomnieć, że wcześniej jego cena wynosiła 179 dolarów. Czym jest JForth? Językiem programowania, a powstał jako amigowa wersja stworzonego w 1983 roku języka Forth, którego odmiany zostały napisane na niemal każdy typ komputera (począwszy od mikrokomputerów, a skończywszy na mainframe'ach). JForth kompiluje program do kodu zrozumiałego przez processor 68000 i umożliwia wykorzystanie w dużym stopniu możliwości Amigi (między innymi można odwoływać się do bibliotek, wykorzystywać menu Intuition, tworzyć porty ARexxa, obsługiwać grafikę zapisaną w formacie IFF i ILBM oraz wiele innych). Do programu dołączona jest bardzo dokładna instrukcja, wygodny edytor Textra, debugger, profiler (narzędzie umożliwiające monitorowanie czasu wykonywania poszczególnych operacji) oraz tutoriale. Zainteresowanych tym językiem programowania odsyłam na stronę, skąd można ściągnąć pakiet. (AF)

http://www.softsynth.com/jforth/

Pierwsza rocznica

Niewiele osób zdaje sobie sprawę z tego, że minął już rok od powstania grupy Amiga RC5 Team Effort. W specjalnym oświadczeniu Thomas Tavoly, koordynator zespołu wyraził podziękowania dla wszystkich uczestników projektu, firm, czasopism oraz osób prywatnych, które wspomagają wysiłki drużyny. Wspominając niezbyt odległe czasy, kiedy spychano Amigę w otchłań niebytu wyraził nadzieję, że społeczeństwo użytkowników komputerów zauważy przyjaciółkę ponownie, a pomóc w tym może właśnie projekt RC5 Challenge, w którym grupa pod szyldem Amigi (licząca już ponad 1200 członków i 2200 komputerów) dostaje się na szczyt listy (zajmuje już trzecie miejsce w rankingach dziennych, gdzie pod uwagę bierze się liczbe bloków podsyłanych w ciągu doby). A my, życząc zespołowi co najmniej takich samych sukcesów, jak w roku ubiegłym, prezentujemy czołówkę:

1. Team EvangeLista (Macs Rule!:-) – 84048413 bloków
2. Japan FreeBSD Users Group – 38525796
3. Japan Linux Users Group – 34633870
4. Team Warped (OS/2) – 31550607
5. Slashdot.org – 30213816
6. LinuxNET RC5 – 20913058
7. The Amiga RC5 Team effort – 20736817
8. Team Win32 (Windows) – 18264434
9. Czech RC5 Team – 14934483
10. QUALCOMM Incorporated – 12261963

Przypominam, że chętni chcący dołączyć się do Amiga RC5 Team Effort znajdą potrzebne informacje na poniższej stronie. (AF)

http://www.cistron.nl/~ttavoly/rc5

Infinitiv 2

Zasłużona na rynku amigowym obudowa tower niemieckiej firmy Micronik doczekała się następczyni! O dziwo, na polski rynek trafi dzięki firmie... Marktom. Towerka jest w pełni metalowa i jak widać ma iście kosmiczny design. Szef firmy Marktom zapowiada, że Infinitiv 2 to nowa jakość w tej dziedzinie i bije na głowę konkurencję. Cena wieży wynosić będzie ok. 500 zł. Więcej informacji już wkrótce!

Oprócz tego firma Marktom prawdopodobnie już niedługo rozszerzy swoją ofertę o wersję PPC Quake'a (YES!), emulatory Fusion i PCX oraz inny soft. Będziemy Was informować. (RB)



PROLINE SOFTWARE

tel. (0-601) 350-400
(pon. – pt. od 9 do 20, sobota od 9 do 13)

KOMPAKTY

Kompakty ACS (od 9 zł) | ImageFX
Scene Xplorer 2 | Art Effect
Science Pack | DOpus 5
Seria Aminet | Octamed SS
Seria Amiga Format | Page Stream 3

DYSKI

MUZYKA

AHI (1200HD+) pakiet AHI + programy .... 8 zł
DIGI BOOSTER 1.7 (A1200) 8 kanałowy pełny program muzyczny .... 8 zł
DIGI BOOSTER PRO (A1200+AHI) 128 kanałowy program, demo .... 4 zł
HIP (AMIGA) najlepsza odgrywajka muzyki z PC i Amigi .... 8 zł
MUSIC STUDIO (AMIGA) wszystko do wyciągania i pisania muzyki .... 8 zł
MUSIC STUDIO 2 (OS2) do pisania muzyki Protracker, wyciągania muzyki ExoticRipper .... 8 zł
MUSIC STUDIO 3 (OS2) Tracker dla MIDI & SoundTrackerProII .... 8 zł
OctaMED (AMIGA) 8 kanałowy pełny edytor w stylu ProTrackera .... 8 zł
RIPPER STUDIO (OS2) zestaw programów do wyciągania muzyki .... 8 zł
SAMPLES (AMIGA) 4 dyski sampli do PROTrackera .... 20 zł
SAMPLES STUDIO (A1200) zestaw z programami do obróbki sampli .... 8 zł
SYMPHONIE (1200HD+Fast) edytor muzyczny, 256 kanałów 16bit .... 8 zł

SYSTEM

ARCHIWIZERY (OS2) ARJ, LHA, LZX, UnZIP, XPK .... 8 zł
ARCHIWIZERY 2 (OS2HD) DMS, ZIP, UnRAR, UnAce, UnTgz, UnTar .... 8 zł
DIR STUDIO (OS2) DiskMaster2,FileMaster3, zarządzają plikami .... 8 zł
DIR STUDIO 2 (OS2HD) Filer, MTool2, zarządzają plikami .... 8 zł
INFO AMIGA (OS2HD) Scout, SysSpeed, pełna informacja o systemie .... 8 zł
KOPIERY (AMIGA) zestaw z rozbudowanymi kopierami .... 8 zł
MUI III (OSHD) wspaniałe środowisko graficzne .... 8 zł
NARZĘDZIA 1 (OS2) ratowanie i optymalizacja dysków .... 8 zł
NARZĘDZIA 2 (OS2) test komputera, obsługa urządzeń .... 8 zł
NARZĘDZIA 3 (OS2HD) szyfrowanie, konwersja polskich znaków .... 8 zł
SUPER WB (OS2HD) ulepszanie Workbencha, ToolManager3 i inne .... 8 zł
SUPER WB 2 (OS2HD) MagicWB2 i MultiCX, zawsze najnowsze wer .... 8 zł
SUPER WB 3 (OS2HD) MCP i Birdie, zawsze najnowsze wersje .... 8 zł
SUPER WB 4 (OS2HD) NewIcons4, najnowsza wersja .... 8 zł
TOOLS 1 (AMIGA) najważniejsze użytki, FileMasterII .... 8 zł
TOOLS 2 (OS2) zarządza plikami FMaster3, optymalizacja ReORG .... 8 zł
TOOLS 3 (OS2) kompresuje dyski DMS, kopier Duper .... 8 zł
VIRUS HD (OS2HD) najnowsze programy antywirusowe .... 6 zł
VIRUS W.S (OS2) zestaw programów antywirusowych .... 6 zł

GRAFIKA

ANIMS (AMIGA) animacje, różne okazje (śluby,...), 4 dyski .... 20 zł
BITMAP COLOR FONTS PL(AMIGA)polskie kolorowe fonty bitmapowe .... 10 zł
GFXLab24 (A1200) pakiet do obróbki grafiki, coś jak ADPro .... 8 zł
GFXTools1 (OS2/2Ram) do konwersji GIF, PCX, JPEG .... 8 zł
GFXTools2 (A1200HD) konwersja gfx ArtPro, morphing FastMorph .... 8 zł
IMAGE STUDIO (OS2HD) program do obróbki grafiki .... 10 zł
MAIN ACTOR (OS2HD) najlepszy do obróbki animacji, także PC .... 8 zł
PL FONTS Pro (AMIGA) polskie fonty wektorowe, 5 dysków-LHA .... 20 zł
PRZEGLĄDARKI (OS2) Jpeg,Gif,Iff,Animacje FLI/FLC/Anim .... 8 zł
PRZEGLĄDARKI (A1200) wersja dla kości AGA .... 8 zł
PRZEGLĄDARKI 2 (A1200HD) CyberShow, Visage, najnowsze wersje .... 8 zł
PRZEGLĄDARKI 3 (A1200HD) CyberQT, AVI, najnowsze wersje .... 8 zł
PRZEGLĄDARKI 4 (A1200HD+) MPEG Audio i Video, najnowsze wersje .... 8 zł
TYPE FACE (OS2) najlepszy edytor fontów bitmapowych .... 8 zł
VIDEO TRACKER (AMIGA) do robienia teledysków, 3 dyski .... 20 zł
VIDEO TRACKER AGA (A1200) to samo, wersja AGA, 3 dyski .... 20 zł
VMORPH & D.I. (AMIGA) zestaw do morphingu i obróbki gfx .... 20 zł PL+

UŻYTKI

ABASE (OS2) bardzo rozbudowana baza danych z polskim opisem .... 20 zł PL+
BAZA DANYCH PL (OS21/3.x/HD) 2 bazy całkowicie po polsku .... 10 zł PL
BIURO (OS2) kalendarz, notes, organizer, zestaw programów .... 10 zł
ECALC (AMIGA) okrojona wersja ECalc PLUS .... 10 zł PL
ECALC II (OS2) arkusz kalkulacyjny z opisem po polsku .... 20 zł PL+
EDWORD (AMIGA) edytor tekstu z polskimi fontami i opisem .... 10 zł PL
EDWORD 6 (OS2) edytor tekstu z polskimi fontami i opisem .... 20 zł PL+
KOREKTOR sprawdza błędy ort, DARMOWY dodatek do EDWorda 6 .... ——
SHAPE SHIFTER (A1200HD+8Fast) naj.emulator programowy MACA .... 8 zł
ZXAMSpectrum (A1200) rozbudowany emulator ZX Spectrum .... 8 zł
ZXSpectrum (AMIGA) najszybszy emulator Spectruma .... 8 zł

* (AMIGA) – działa na wszystkich Amigach 1mega, „+" – dodatkowo otrzymujesz coś GRATIS, „PL" – pełny opis po polsku
(OS2HD2Ram) „OS2" – wymaga systemu operacyjnego 2.x/3.x (A500+/600/1200), „HD" – wymaga dysku twardego, „2Ram" – wymagane minimum 2 mega Ram

P.H. PROLine
P.O.Box 36, 05400 OTWOCK
tel. (0-601) 350-400
(pon.– pt. od 9 do 20, sobota od 9 do 13)

UWAGA ! SPRZEDAŻ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM PO DOLICZENIU KOSZTÓW PRZESYŁKI. CZAS REALIZACJI ZAMÓWIENIA DO 3 TYGODNI.

Jeśli chcesz otrzymać pełną OFERTĘ przyślij kopertę ze znaczkiem oraz dobrą dyskietkę. Jeśli posiadasz SONY PLAYSTATION lub NINTENDO 64 wystarczy koperta ze znaczkiem.

Uwaga! W przypadku wystąpienia błędów na dysku prosimy o zaklejenie cienkim plastrem lewego okienka dysku HD. Przyczyną błedów jest posiadanie stacji dysków HD.

MapPlug v1.0



Niemal od zarania dziejów Internetu panuje moda na wszelkiego rodzaju udogodnienia, dzięki którym sieć staje się jeszcze bardziej przychylna szaremu użytkownikowi. Takim udogodnieniem są na pewno image mapy.

CO I DLACZEGO?

Image mapy są to pojedyncze rysunki będące odnośnikami do witryn WWW. Jeden obrazek zdefiniowany w kodzie HTML jako image mapa może zawierać nieskończoną (no prawie...) liczbę linków. Zwykłemu rysunkowi (nie opisanemu jako image mapa) można przypisać tylko jeden odnośnik.

Załóżmy, że chcemy na nasz przepiękny obrazek nanieść siatkę odsyłaczy. Nie znając konkretnych współrzędnych, dla jakich definiowane przez nas odsyłacze miałyby być aktywne, będzie nam szalenie trudno skonstruować image mapę. Sytuacja jest jeszcze do opanowania, jeśli nasze odsyłacze na grafice będą miały kształty kwadratów czy prostokątów, ale przy kołach czy bardziej skomplikowanych figurach można dostać torsji (wiem, sprawdzałem). I tu, jak się spodziewacie, przychodzi i wyciąga do nas pomocną dłoń MapPlug.

MapPlug jest programem, dzięki któremu każdy Webmaster będzie mógł w bardzo prosty sposób zdefiniować mapę odsyłaczy aktywną po stronie klienta (osoby odwiedzającej dany serwis webowy). Jak tworzymy taką image mapę? Wczytujemy po prostu określony obrazek do programu (wykorzystując system DataType'ów, dzięki czemu każdy format zapisu, dla którego mamy DataType, jest rozpoznawany). Kolejno, przy użyciu myszki i starej indiańskiej prawdy „klikaj, a będzie Ci dane" nanosimy na naszą grafikę różne figury. Taka raz zdefiniowana figura jest w pełni edytowalna (chyba wymyśliłem nowe słowo) – można zmieniać jej położenie, rozszerzać ją, zwężać, dzięki czemu w przyjemny sposób można korygować ew. błędy.

Po zdefiniowaniu kształtu na naszym obrazku przydałoby się przypisanie mu (a raczej parametrowi HREF) odpowiednich danych; z rozpędu można także przypisać owe odpowiednie dane parametrowi ALT obrazka (dla przeglądarek nie obsługujących grafiki).

WYMAGANIA

Poza naszą „Przyjaciółką" do uruchomienia programu będziemy potrzebowali systemu operacyjnego w wersji 3.x oraz zainstalowanego (oczywiście prawidłowo :) pakietu MUI w wersji 3.8. Potrzebne będą też DataType'y, obsługujące format grafiki, jaką będziemy za pomocą MapPluga edytować (GIF, JPEG, PNG, itp.). Ci z Was, który pracują w rozdzielczości 640x256, muszą przygotować się na pewne rozczarowanie (ale tylko drobne). Otóż przycisk Delete z toolbaru po lewej stronie okna programu nie będzie widoczny! Po prostu – screen musi mieć rozdziałkę 1:1. Wtedy kłopot znika.

W PRAKTYCE

MapPlug otwiera nam tylko jedno okno. Autor rozplanował GUI Mapa w ten sposób, że używanie programu w dużym stopniu jest intuicyjne. Ze względu na to, że poszczególne funkcje są dostępne po kliknięciu na odpowiednią ikonkę, a ta nie dla każdego może wydać się czytelna, proponuję zapoznanie się z zamieszczonym screenem – opisane są na nim wszystkie ikonki. A oto rozwinięcie opisu:

- **Export to clip** – wrzucenie aktualnie opracowanej mapy do schowka, dzięki czemu rodzi się możliwość współpracy (na zasadzie „wklejania danych") MapPluga z dowolnym edytorem tekstu.
- **Export to file** – to samo, tylko zamiast do schowka, mapa wędruje na dysk w postaci ASCII.
- **Reference dir** – tu umieszczamy ścieżkę dostępu do katalogu, gdzie znajduje się nasz plik HTML ze zdefiniowaną image mapą.
- **Image file** – aktualnie edytowany obrazek; w momencie wczytania nowej grafiki już istniejąca (wcześniej stworzona) mapa zostanie skasowana; także Reference dir zostanie automatycznie dostosowany do naszego rysunku.
- **Alt** – „alternatywny" tekst dla naszego obrazka; uśmiech w stronę browserów nie obsługujących grafiki.
- **Map name** – tutaj wpisujemy nazwę mapy, jaka zostanie poddana indentyfikacji podczas odczytywania przez przeglądarkę kodu HTML.
- **New rectangle** – tworzenie odsyłacza w kształcie prostokąta; użycie – kliknij na obrazku, w miejscu, gdzie link ma się zaczynać i następnie w miejscu, gdzie zakończy swoje pole działania. Naciśnięcie [Enter] kończy proces kreowania figury, naciśnięcie [spacji] odwołuje operację na danej figurze.
- **New circular shape** – tworzenie odsyłacza w kształcie koła; kliknij w miejscu, gdzie chcesz umieścić środek figury, a następnie ustal jej promień. Naciśnięcie [Enter] kończy proces kreowania figury, naciśnięcie [spacji] odwołuje operację.
- **New poly shape** – tworzenie odsyłaczy w kształcie wielokątów (maksymalna liczba wierzchołków nie może być wyższa niż 100, co powinno zadowolić wszystkich – bez względu na stadium rozwoju psychicznego). Aby skończyć, należy dwukrotnie kliknąć „mycholcem" lub też nacisnąć wspomniany [Enter]. Odwołanie operacji następuje po naciśnięciu [spacji].
- **Move Mode** – klikając na jakikolwiek punkt figury możemy zmieniać jej położenie (dostępne również po naciśnięciu klawisza [M]).
- **Edit Mode** – ta funkcja pozwala na edycję wcześniej utworzonej figury (dostępne również po naciśnięciu klawisza [S]).
- **Delete shape** – kasowanie figury (dostępne również po naciśnięciu klawisza [Backspace]); ikonka tej funkcji będzie niewidoczna w momencie, kiedy MapPlug jest odpalony na ekranie w rozdzielczości 640x256!
- **Href** – najważniejsza sprawa – tutaj wpisujemy nazwę strony (wraz ze ścieżką, ma się rozumieć), jaką obsłuży edytowany przez nas odnośnik.

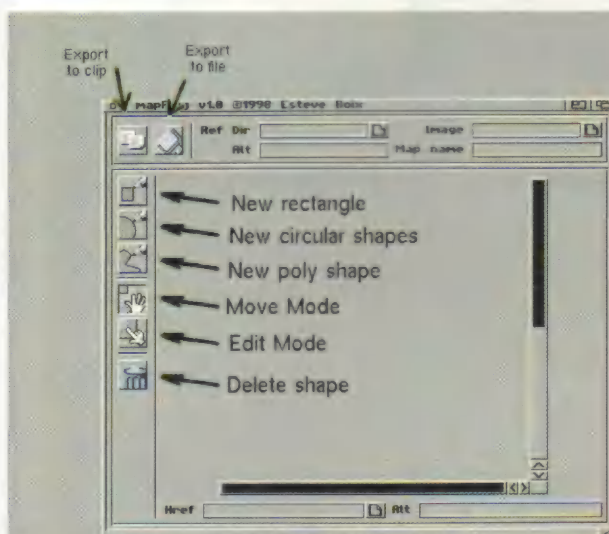
PRAWDA O...

MapPlug jest programem shareware (och!). Opłata za niego nie jest wysoka i wynosi 10 USD. W wersji niezarejestrowanej jest parę ograniczeń – można zdefiniować tylko 4 figury o maksymalnej liczbie 10 punktów. Brak jest także możliwości kopiowania naszej image mapy do schowka. Jako bonus czasami pojawiają się requestery w stylu „PROSZĘ, zarejestruj mnie!". W zamian za rejestrację otrzymamy możliwość korzystania w pełni z możliwości MapPluga, a autora zachęcimy do kontynuowania prac nad nowszymi wersjami (zapowiadane są m.in.: większa liczba narzędzi do edycji map, funkcja Undo, możliwość lokalizacji programu i port ARexxa).

Myślę, że MapPlug doskonale spełnia swoje zadanie i obecnie jest jednym z lepszych tego typu programów na Amigę. Jego duża przydatność i przyjemny wygląd czynią go smakowitym kąskiem dla wygłodniałych amigowców parających się pisaniem stron internetowych.

Tomasz Kulbiej
shandor@kki.net.pl

PS. AIRI już prowadzi debaty z autorem! Czekam z niecierpliwością.



Rys. 2 - poszczególne funkcje programu mapPlug



AGA SSM

Jeśli masz trochę fajnych obrazków i chciałbyś je złożyć w slideshow, to masz dwa wyjścia: znaleźć kodera, który połączy to wszystko do kupy albo program, który... zrobi to samo.

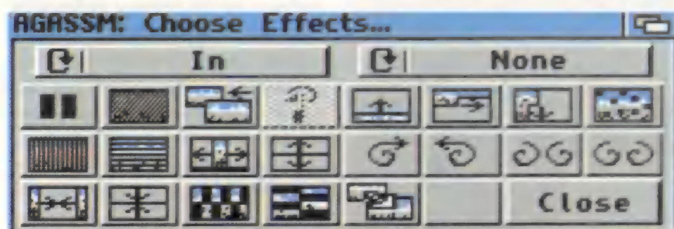
W tym artykule chciałbym przedstawić jeden z takich programów (wszyscy mamy nadzieję, że za miesiąc przedstawisz odpowiedniego kodera – przyp. RB ;). Nazywa się on AGA SlideShow Maker, a jego autorem jest Paul Vernon. AGASSM umożliwia stworzenie prezentacji, w skład której mogą wchodzić: obrazki (format IFF), animacje (Anim5), sample (IFF) oraz moduły muzyczne (MED i ProTracker).

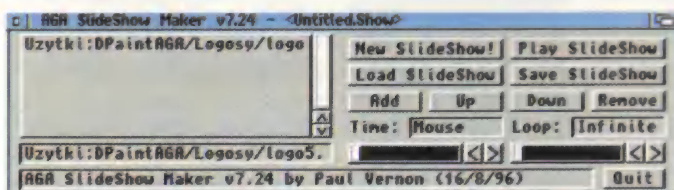
Możliwości programu nie ograniczają się jednak do złożenia tego wszystkiego razem. AGASSM oferuje szereg efektów specjalnych, jakie mogą towarzyszyć pojawianiu się/znikaniu grafik w prezentacji. Każdemu obrazkowi można przypisać dwa efekty – jeden na „wejście" i drugi na „wyjście" z ekranu. Do wyboru mamy około dwudziestu takich efektów, począwszy od najprostszych, jak FADE, a skończywszy na bardziej skomplikowanych, jak INTERLOCK czy WIPE TO. Oprócz tego możemy ustawić szereg parametrów, takich jak np. szybkość pojawiania się kolejnych obrazków, zapętlenie slide'a (po zakończeniu zacznie się od nowa), czekanie na kliknięcie myszą itp. Program posiada przejrzyste GUI i dokładną dokumentację w formacie AmigaGuide, więc jego obsługa nie powinna nikomu przysporzyć kłopotu.

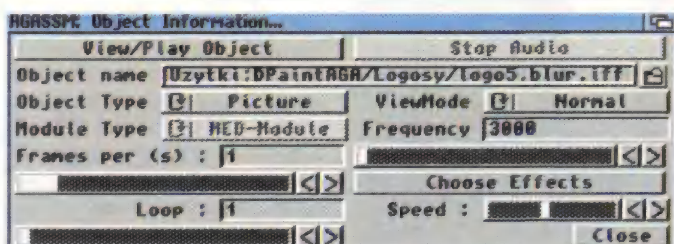
Wymagania AGA SSM są niewielkie: OS 2.x, 1 MB RAM (chociaż autor zaleca 2, a nawet 4 MB). Twardy dysk nie jest konieczny, ale oczywiście zalecany. Kości AGA (wbrew nieco mylącej nazwie programu) też nie są niezbędne. W dokumentacji znalazłem wzmiankę, że niektóre efekty mogą czasami źle działać na lepszych procesorach (030, 040 i 060). Sam mam kartę z 030 i nic mi się nie kaszaniło, więc te niedogodności występują rzeczywiście rzadko.

AGA SSM należy do shareware. Rejestracja kosztuje niecałe 4 GBP plus koszty wysyłki (razem niecałe 5 funtów). Osobiście zarejestrowałem ten program (w najprostszy chyba sposób – wsadziłem pieniądze do koperty i wysłałem do Anglii) i namawiam do tego każdego, komu AGA SSM przypadnie do gustu. Do programu dołączany jest AGA SSP (AGA SlideShow Player) służący do odtwarzania prezentacji. AGA SSP z kolei jest freeware, więc można go rozpowszechniać ze swoimi slide'ami.

Piotr Szymański (PopoCop)







TSS Mega Mix CD

Przyzwyczailiśmy się już, że firma TSS od czasu do czasu raczy nas jakimś ciekawym i wartym posiadania tytułem. Ale to, co przygotowała nam tym razem, było zupełnie nie do przewidzenia i mnie osobiście dość mocno zaskoczyło. TSS Mega Mix CD.

W ACS 2/98 opisałem składankę TSS Mix CD. Znalazły się na nim dema oraz pełne wersje użytków i gier Twin Spark Soft. A więc co tym razem? Otóż jest to płyta kompaktowa, na której znajdziemy CAŁY dorobek krakowskiej firmy TSS, od gier zaczynając, na użytkach kończąc. Nie są to, jak w przypadku pozycji TSS Mix CD, w większości wersje demonstracyjne, ale PEŁNE wersje programów. Na płycie znalazły się produkcje wydane na dyskietkach. Supermemo i Amilopedia są obecne jedynie w wersjach demonstracyjnych.

Na nośniku wszystkie programy uszeregowane są w odpowiednich grupach (gry, użytki nowe, użytki stare), a do każdego dołączona jest krótka instrukcja uruchomienia i obsługi w postaci pliku tekstowego lub AmigaGuide. Szkoda tylko, że do plików tekstowych jako przeglądarka „doklejony" jest program More, który np. na Amidze 4000 lubi się powiesić (nie truj, od czego są programy typu Toolalias – przyp. RB). Oprócz tego wszystkie programy można uruchomić prosto z nośnika, problem mogą nastręczać jedynie stare tytuły, które czasami wymagają „degradowania" systemu (uruchamianie bez FASTu, bez cache procesora itd...), tych jednak na szczęście jest bardzo mało.

Suma cen detalicznych obecnych na CD programów wynosi 1200 zł. TSS Mega Mix CD kosztuje jedynie 160 zł. To BARDZO DOBRA CENA. Jakby tego było mało, jeśli któryś z potencjalnych klientów chciałby zakupić płytkę, a posiada w swoich zbiorach niektóre z niżej wymienionych programów, to po udokumentowaniu tego faktu kartą rejestracyjną, może od kwoty 160 zł odliczyć ceny posiadanych produkcji. Minimalna jednak kwota, jaką musimy zapłacić za TSS MEGA MIX, wynosi 60 zł, tj. dokładnie 5% wartości wszystkich programów. W tej sytuacji trzeba powiedzieć: tę płytę w swojej kolekcji powinien mieć KAŻDY amigowiec.

Oto spis zawartości płyty (w kolejności alfabetycznej): Amilab 1.2 i 2.0; Amisłownik angielski i niemiecki; Amisufler II; AmiTekstPro 1.3 i 3.03; Asystent Pro 2.0; Atlantyda; Avalon; Bank Danych; Chińczyk; EnglishReader; Firma 6.5D; Fiskus 3.0; Funturatum; Geografia Polski 2.0; Giełda Światowa; Karciarz; Koło Fortuny; Kości Zostały Rzucone; Kosztorys 1.3; Masa Krytyczna; Opera 1.09; Organizator 2.1c; Ortografia cz. I-III; Pitagoras szkoła podstawowa kl. 5-8; Pitagoras liceum klasa. 1-4; Pitagoras matura; Planetarium; Quaptos; Skarabeusz; SuperMemo 3.01; Syzyf; Ubek; Wieża Hanoi; You And Me język Angielski lekcja 1-3, You And Me język niemiecki i francuski; Zaklęta wyspa.

Sebastian (Seb McKein) Streich

jm_sstreich@jmenter.com.pl

TSS Mega Mix CD

Producent	TwinSparkSoft
Dystrybutor	TwinSparkSoft
	☎ (0-12) 645-59-16
Cena	160,00 zł

10



WebPlug

Niech HTML łatwiejszym się stanie!

Na początku było zupełnie ciemno, potem ktoś zapalił światło i ludzie wymyślili prąd. Do tego prądu podczepili komputery, urządzili sobie Internet, gdzie wyodrębnili WWW. Dołączyło się „patentowe lenistwo" i powstały edytory HTML, a wśród nich WebPlug :))). Zapraszam na bliższe przyjrzenie się temu ostatniemu!

W TRAWIE PISZCZAŁO...

WebPlug jest edytorem HTML korzystającym z procedur i dobrodziejstw MUI. Mimo, iż nie pracuje on w oparciu o zasadę WYSIWYG (What You See Is What You Get – To Co Widzisz Jest Tym Co Otrzymujesz), dzięki portowi ARexxa bezproblemowo dogaduje się z browserem WWW i efekt działań WebPluga można automatycznie podziwiać w oknie naszej przeglądarki (akceptowane są: VoyagerNG, IBrowse, AWeb, AMosaic, a także, dzięki odpowiednim DataType'om, MultiView). Nie ma co wybrzydzać – i wilk syty i owca cała :).

Program oferuje GUI, które, z pewnym przymrużeniem oka, można określić jako Drag'n'Drop (przeciągnij i upuść...). Posłużę się przykładem – wczytujemy obrazek, otwieramy specjalne okno, w którym definiujemy wszelkie jego parametry, wskazujemy kursorkiem miejsce, gdzie edytor będzie miał umieścić grafikę i... to wszystko. Kod HTML zostanie automatycznie wygenerowany przez Weba. Inny przykład – załóżmy, że chcemy, aby pewien fragment tekstu przeglądarka przedstawiła czcionką pogrubioną – nic prostszego. W tym celu zaznaczamy określony przedział tekstu, otwieramy okno z atrybutami fizycznymi czcionki i klikamy na funkcję pogrubienia. Edytor dopisze potrzebne informacje do kodu, a my będziemy zadowoleni.

Podstawową cechą dobrego edytora HTML nie jest jego ładny wygląd (nie – tu jest zupełnie inaczej niż z kobietą...), tylko funkcjonalność (ożeń się, Shandorze, a po kilku latach stwierdzisz, że właśnie funkcjonalność jest w kobiecie najważniejsza – przyp. RB ;). Wiąże się to bezpośrednio z obsługą dużej liczby tagów (zwanych „po polakowemu" znacznikami). Owe tagi to funkcje kodu HTML, odpowiedzialne za poszczególne operacje na dokumencie. WebPlug wypada w tym zestawieniu dość dobrze – jest to jeszcze program młody, rozwijający się, a już oferuje większość znaczników zawartych w standardzie HTML-3, a także pewne rozszerzenia wprowadzone bezpośrednio przez producentów przeglądarek (np. Netscape). Dużym mankamentem jest brak ROZBUDOWANEJ obsługi ramek (Frames). Autor ograniczył się w tym wypadku tylko do kilku podstawowych tagów. Mimo że ramki nie wchodzą w skład standardu HTML-3, tylko HTML-3.2, przydałaby się ich pełna obsługa w Webie. Twórca zapewnia jednak, że to uchybienie zostanie zlikwidowane w kolejnych wersjach edytora.

Jednym z udogodnień w tym programie jest niewątpliwie możliwość przechowywania w pamięci kilku (kilkunastu...) dokumentów HTML (ograniczeniem jest tylko wolna RAM). WebPlug przy wyświetlaniu obrazków korzysta z Workbenchowych DataType'ów. Z tego udogodnienia na pewno będą zadowoleni i tak już szczęśliwi posiadacze kart graficznych, mający zainstalowane systemy CyberGraphX lub Picasso96. Dzięki podmianie picture.datatype obrazki będą wyświetlane w prawdziwych (...THE TRUE IS HERE...) 24 bitach!

Kolejna informacja jest przeznaczona dla developerów – możliwe jest tworzenie własnych tagów! Umieszczamy sobie gotowy własny znacznik w katalogu Webplugins i już! Zalecany jest jednak uprzedni kontakt z autorem WebPluga - Estevem Boixem. Pan Boix, dla zainteresowanych, ma gotowe informacje na ten temat, gdyż wprowadzenie zewnętrznych „łatek" jest jak na razie rzeczą eksperymentalną.

WYMAGANIA, INSTALACJA I REJESTRACJA PROGRAMU

Wszystko to piękne, kolorowe i pachnące. Trzeba Was trochę ochłodzić – teraz wymagania :(. Do prawidłowej pracy program wymaga systemu operacyjnego 3.0+ i NA PEWNO nie ruszy przy ROMie v37 (WB 2.1)!

Jak już wspomniałem, WebPlug korzysta z dobrodziejstw MUI, więc potrzebna jest wersja 3.8+ tego pakietu. Wygoda pracy: możecie być pewni, że program nie będzie „pluł" Wam w oczy, kiedy odpalicie go na procesorze 68020. Jednak po paru chwilach będziecie zmęczeni, zwłaszcza jeśli Wasz WB jest nieco zmodyfikowany i macie dodane kilka „drobiazgów". Dlatego wygodna praca rozpoczyna się od konfigu z procesorem 030 40 MHz. Posiadacze kart turbo z Motorolkami 68040 i 68060 nie powinni robić nic innego, jak tylko tworzyć własne WWW przy pomocy Weba. Co do wolnej pamięci RAM – zalecenia nie schodzą poniżej 2 megasów (jednak kto myślący zabiera się za zabawę z Internetem z „dwójką" na pokładzie???).

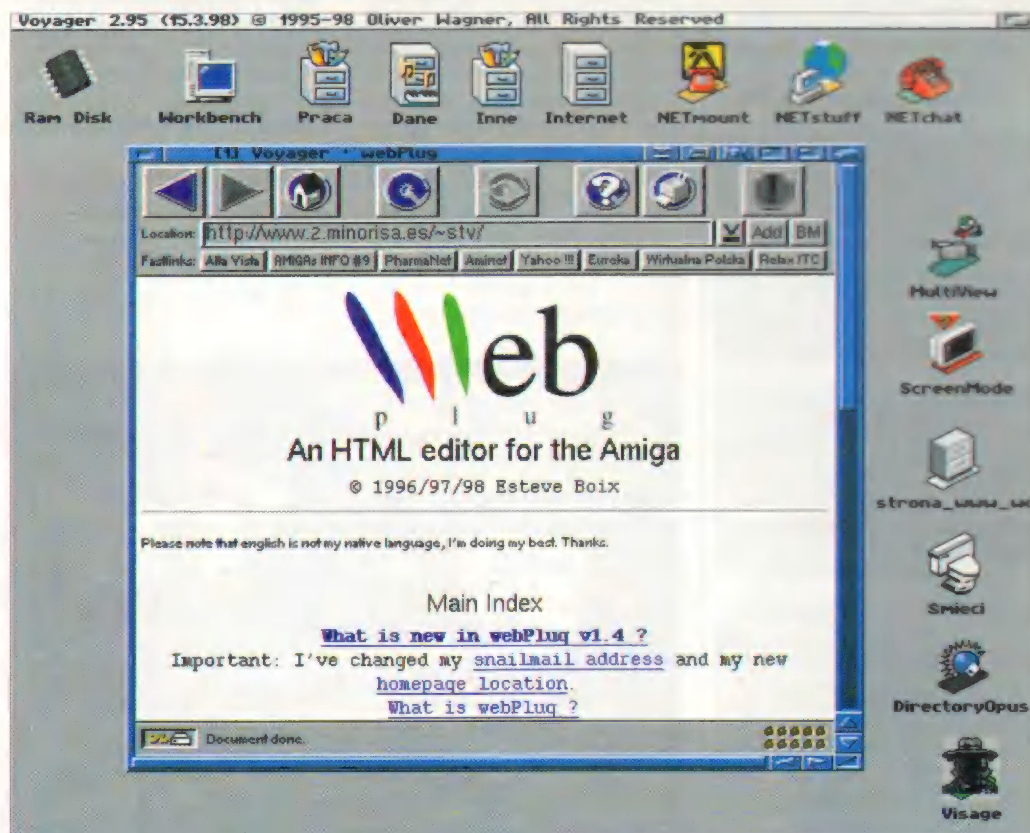
Instalacja programu przebiega przy użyciu systemowego Installera, dzięki czemu jest bezbolesna i szybka, jak śmierć poprzez strzał z pistoletu w tył głowy. Przechodząc do rejestracji – dokonujemy jej bezpośrednio u autora. Opłata za rejestrację wynosi 10 dolarów amerykańskich. W zamian otrzymamy własny Keyfile, który będzie już aktualny z KAŻDĄ następną wersją edytora. Jeśli nasze cacko nie zostanie zarejestrowane, musimy być przygotowani na dzielne znoszenie ogromnych niedogodności – m.in. ograniczenia objętości edytowanego dokumentu do 4 KB.

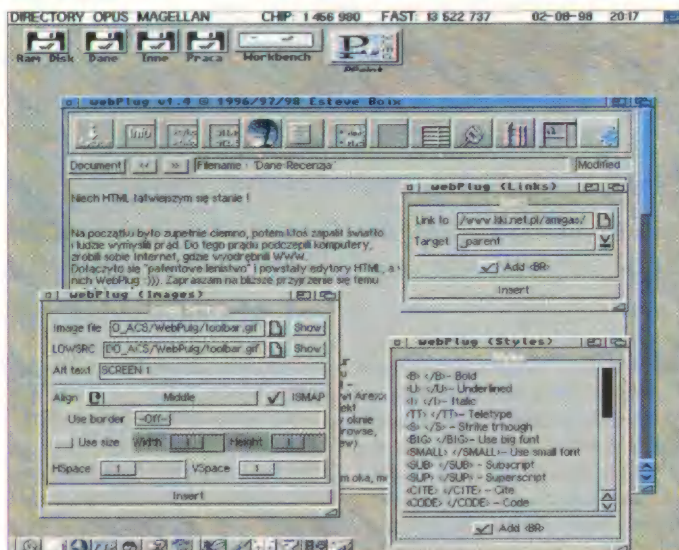
Po prawidłowej instalacji każdego programu wypada go uruchomić (zakładam, że to wiecie ;), a po uruchomieniu – przeprowadzić czynność, znaną wśród autorytetów jako

KONFIGURACJA

Aby dostosować WebPluga do naszych potrzeb, wybieramy odpowiednią opcję z górnego menu. Przed naszymi oczyma pojawi się wówczas okno konfiguracyjne.

- FILES – w tym miejscu ustalamy, z jakiej przeglądarki WWW będziemy korzystać (BrowserLink) i gdzie owa przeglądarka się znajduje. Kolejno konfigurujemy sprawę wyświetlania obrazków – czy będą to DataType'y, czy też zewnętrzny program – np. w wypadku VT, umieszczonego w katalogu C partycji systemowej Waszego





dysku twardego, należy wpisać:

c:VT PAL %s

Definiujemy tu także katalogi domyślne, z których będziemy korzystać w czasie pracy z edytorem.

• **DEFAULTS** – tu ustalamy różne informacje dla programu, które zostaną wykorzystanie przy starcie WebPluga. Dokładniej – odpowiadamy na kilka pytań: 1. Czy przeglądarka WWW ma zostać automatycznie uruchomiona przy starcie WebPluga i jeśli tak, to czy najpierw ma zostać wczytany wspomniany browser a dopiero na jego oknie ma się pojawić nasz edytor? 2. Czy ikonifikacja Weba ma pociągnąć za sobą ikonifikację przeglądarki? 3. Czy przed wysłaniem dokumentu do browsera ma on zostać automatycznie nagrany na dysk, co zapobiegnie przykrym konsekwencjom w przypadku, kiedy nieoczekiwanie zostanie wyemitowane GURU i cały system z niewiadomego powodu legnie w gruzach. 4. Czy po przesłaniu dokumentu do przeglądarki (w celu podziwiania dzieła), ma ona „przejechać" ze swoim screenem na pierwszy plan?

• **GUI** – to menu pozwala na definiowanie GUI WebPluga. Konfigurujemy tu dane dotyczące tego, jakie opcje HTML ze swoimi oknami komunikacyjnymi zostaną automatycznie otwarte przy starcie programu.

• **EDITOR** – w tym miejscu odpowiadamy na dwa pytanka, mianowicie: 1. Czy będziemy używać przy pracy z programem skalowanych fontów? 2. Czy WebPlug ma automatycznie odznaczać uprzednio zaznaczone przez użytkownika bloki kodu HTML po wykonaniu zadanej czynności (np. po wprowadzeniu tagu o pochyleniu tekstu)?

FUNKCJE PROGRAMU

Jak się pewnie spodziewacie, funkcje WebPluga odnoszą się do znaczników języka HTML. Wywołując określoną funkcję otwieramy specjalnie dla niej przygotowane okno GUI i zależnie jaką opcję wywołamy, mamy do wyboru indeks rozkazów (np. przy funkcji dotyczącej stylizowania tekstu) lub też menu pozwalające na dokładną definicję określonego tagu (np. w przypadku obrazków). Dzieje się tak dlatego, ponieważ większość poleceń w HTML wymaga dużej liczby typowych tylko dla siebie parametrów, a własnoręczne definiowanie tych ostatnich mija się z celem istnienia edytora HTML. IMHO taki rozkład dostępu do poszczególnych znaczników daje możliwość prawidłowego ich zastosowania.

Podane poniżej funkcje programu można wywołać zarówno z pulldown menu, jak i poprzez naciśnięcie na ikonkę z pożądaną opcją, którą wybieramy z Toolbaru.

• **TRANSLATION** – konwersja wczytanego tekstu z ASCII na HTML

• **INFO** – definicja parametrów znacznika <HEAD> (np. tytuł strony) oraz obsługa spraw związanych z nagłówkiem.

• **STYLES** – znaczniki dot. stylizacji tekstu.

• **FORMAT** – znaczniki dot. formatu tekstu.

• **IMAGES** - operacje na obrazkach.

• **FORMS** – tagi pozwalające tworzyć formularze.

• **LISTS** – tworzenie list i wyliczeń.

• **BACKGROUND** - „wszystko albo jeszcze więcej" o tle naszej strony WWW.

• **TABLES** – funkcje pozwalające tworzyć tabelki.

• **LINKS** – tagi odnoszące się do odsyłaczy hipertekstowych zawartych na edytowanej stronie.

• **CUSTOM TAGS/STRINGS WINDOW** – jest to okno wyboru własnoręcznie utworzonych znaczników. Jeśli chodzi o funkcję zwaną STRINGS, pozwala ona na stworzenie często używanych ciągów znaków (np. adresu URL) i zgranie tych ustawień na dysk, dzięki czemu skutecznie pozbawimy

Menu 'TOOLBAR' w programie WebPlug

Translation
Info
Styles
Format
Images
Forms
Lists
Background
Tables
Links
Custom Tags
Frames
Plugins

się koszmaru ciągłego wprowadzania tych samych danych – porównywalne z nieskończonym i nieresetowalnym schowkiem (clipboard).

• **FRAMES** – na razie proste menu; pozwala na tworzenie ramek.

• **PLUGINS** – tworzenie własnych „wtyczek" dla WebPluga, będących swoistymi bibliotekami programowymi, korzystającymi z interface'u edytora.

COŚ JESZCZE

Jak już zdążyliśmy się przyzwyczaić, każdy amigowy program posiada dodatkowe polecenia w swoim niepowtarzalnym i jedynym pulldown menu, wspominanym już w artykule ładne kilka razy. W menu PROJECT znajdują się standardowe elementy: wgranie/otwarcie/nagranie/zamknięcie dokumentu, informacja o programie oraz jego ikonifikacja/wyjście. Menu EDIT to operacje na blokach: zaznaczanie, wycinanie, wklejanie, zamiana itd., skoki kursora do odpowiednich miejsc dokumentu, a także wielopoziomowe undo/redo.

A SŁOWO CIAŁEM SIĘ STAŁO...

Mam nadzieję, iż powyższe przedstawienie ułatwi Wam postawienie pierwszych kroków w edycji WWW za pomocą edytora WebPlug. Jak może wiecie, prowadzę na łamach Amiga Computer Studio kurs HTML od podstaw. Staram się tam przybliżyć wszystkim amigowcom strukturę języka opisu dokumentu hipertekstowego. Myślę, że przedstawiony powyżej program doskonale nadaje się do wsparcia każdego twórcy witryn internetowych i może stanowić wspaniałe uzupełnienie dla osób znających już trochę sieciowy hipertekst.

WebPlug na pewno nie zadowoli profesjonalnych webmasterów – oferuje na razie zbyt małą liczbę tagów, ale jeśli wierzyć zapewnieniom autora, już niedługo przeistoczy się w prawdziwy kombajn do edycji WWW. Osobiście chciałbym w WebPlugu ujrzeć support dla JAVY i obsługę wszystkich znaczników zatwierdzonych przez W3C (World Wide Web Consortium) w standardzie HTML-3.2 Jeśli jesteśmy już przy JAVIE, to najpierw życzyłbym sobie i Wam, aby amigowe browsery w pełni obsługiwały jej skrypty, chociaż mimo to Esteve Boix mógłby JUŻ zacząć prace nad takim supportem. Co na koniec? Nie zapomnijcie o rejestracji Weba! Ludzie – na prawdę warto to zrobić!

Tomasz Kulbiej
shandor@kki.net.pl

NA COVER CD

Twin Express v1.1a

Właściwie to ten tekst powinien być opatrzony znaczkiem RETRO. Jednak jeśli chcesz wymieniać dane z pecetem, a nie odpowiada Ci sposób opisany w SZKÓŁCE, sięgnij po Twin Express.

Kiedyś, dawno, dawno temu za siedmioma górami (...), no troszkę bliżej – w mojej małej główce rozwiązania szukał pewien problem: jak bezboleśnie kopiować pliki z plEcA kolegi. Oczywiście najłatwiej (i najefektywniej) byłoby pożyczyć pecetowy dysk i podłączyć go do Amigi za pośrednictwem CrossDOSa (patrz str. 42-43). Jednak zdarzają się przypadki, gdy ten sposób nie wchodzi w rachubę. Na przykład nie masz zamiaru wydawać kasy na CrossDOSa. Albo kupiłeś A1200 z już zamontowanym dyskiem w środku i nie chcesz zrywać gwarancji (lub boisz się, że po wyjęciu dysku nie zdołasz umieścić go z powrotem :). Albo... Zresztą nieważne, dla wszystkich nie mogących ganiać z przenośnym dyskiem przedstawiamy alternatywę.

DOKĄD TEN POCIĄG?

Do najbliższej stacji wyposażonej w złącze Serial. Może być Amiga jak i PC – tym drugim przypadkiem się zajmiemy. Wymagania tego cokolwiek leciwego już programu (1992) są zastraszająco... małe: KS 1.2, 75 KB miejsca na dysku, 150 KB wolnej pamięci lub/i PC z MS DOS 2.0+ i podobnymi zasobami pamięciowymi. Przyda się jeszcze kabel tzw. null-modem (do nabycia w większości sklepów komputerowych) i ewentualna przelotka z dużego na małe złącze portu Serial, bo niektóre (ponoć) „firmowe" pecety mają tylko małe złącze :((.

CZY TO EKSPRES?

Jeszcze niedawno nie miałbym żadnych wątpliwości, że tak, ale... Spójrzmy na dane techniczne: pomiędzy Ami i PC możemy ustawić BAUD RATE (prędkość portu) maksymalne na 115200, co daje transfer rzędu 11 KB/s, ale dodatkowo można ustawić tzw. tryb Express (transfer do 22 KB/s). Dwie Amigi można łączyć z prędkością (BAUD RATE) do 290000, ale zalecaną wartością jest 190000 i procesor 030. Dużo to czy mało? Moim zdaniem wystarczająco dużo, aby zrezygnować z dyskietek (szczególnie, że mają one skłonności do „padów") i zdecydowanie za mało, aby nie szukać innych rozwiązań.

JAK WSIĄŚĆ DO KTÓREGOŚ Z WAGONÓW?

Jeśli zgromadziłeś potrzebne akcesoria i masz ochotę na przejażdżkę, serdecznie zapraszam (taki darmowy bilet ;)). Ruszyć jest stosunkowo łatwo: kopiujemy plik Twin najlepiej do C:, a Twin.exe (wersja PC) na dysk peceta. Wyłączamy oba komputery i łączymy je kablem null-modem. Bootujemy. Na Ami wchodzimy do Shella i piszemy:

```
twin
```

A na PC:

```
twin.exe
```

Jeśli wszystko poszło dobrze, zobaczymy kilka informacji oraz napis: Communication is established with the remote computer. Z reguły (szczególnie po stronie PC) pierwsza próba to falstart i Twin się uruchomi, ale bez informacji o rozpoczęciu połączenia. W moim przypadku należało postąpić następująco (korzystałem z WIN95): uruchomić tryb MS DOS i wklepać:

```
twin com2 115200
```

Dla nie wtajemniczonych: COM to nazwa portu szeregowego na PC – oczywiście żeby się lepiej „profesjonalistom" kojarzyło :-)). A liczba po COM to numer portu (1-4).

Lepiej najpierw uruchomić Twina na Ami, bo (tak przytrafiło się mnie – u Ciebie może być OK) jeśli zrobimy odwrotnie, to przeczytamy, że portu szeregowego nie ma lub jest niestandardowy (czy podobne brednie).

CO Z KOMFORTEM PODRÓŻY??

Jest średni, ale można go poprawić (o czym później ;)). Do dyspozycji mamy zestaw standardowych komend służących do pracy z plikami, tj. copy, delete, rename, type, dir, tree, chdir, mkdir, rmdir. Znaczenie chyba wszyscy znają (??!). Jak tego używać? Ano musimy jakoś komputerowi przekazać czy wskazane pliki znajdują się na dysku lokalnym (ten, na którym właśnie pracujemy), czy zdalnym. Robimy to za pomocą „ ~ „ (tyldy), która oznacza pliki z drugiej strony kabla. Na przykład:

```
copy ~c:dane/sample ►
work:dane/dźwięk SUBDIR
```

spowoduje przekopiowanie plików ze zdalnego komputera do naszego katalogu Work:dane/dźwięk". Parametr SUBDIR powoduje kopiowanie wszystkich plików i podkatalogów ze wskazanego katalogu. Oczywiście jeśli komendy wpisujemy po stronie PC, należy pamiętać że powinniśmy użyć baskslashy (\), np. c:\dane\sample.

Możemy korzystać ze wzorców, np. *.iff, #?.txt, jak również ze wszystkich przypisań (assign) w obu systemach bez względu na to, na którym z komputerów wklepujemy rozkazy. Dość ciekawa jest komenda TYPE (wyświetla wskazany plik tekstowy na lokalnym komputerze) ponieważ automatycznie dokonuje konwersji znaków specjalnych (koniec linii, pliku itp.) pomiędzy Ami i PC. Opis składni otrzymamy wpisując help commands.

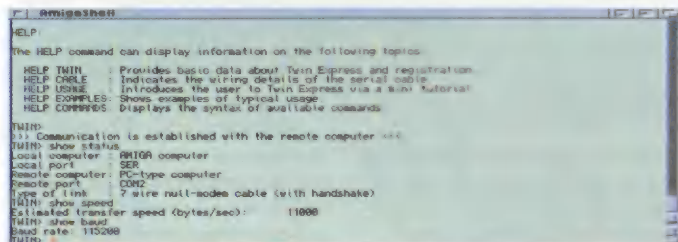
KTÓRĘDY DO WAGONU 1. KLASY?

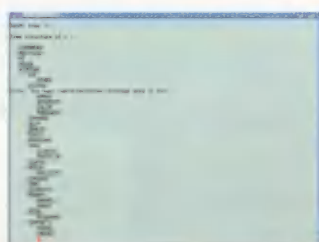
Najłatwiej chyba porzez jakąś nakładkę graficzną :)). Na Aminecie udało mi się znaleźć tylko zestaw skryptów ARexxa dla DOpusa v4. Po szczegóły zapraszam do lektury dokumentacji TWINOPUSa. BTW: być może (po odpowiednim odzewie) cosik pojawi się w ACS??

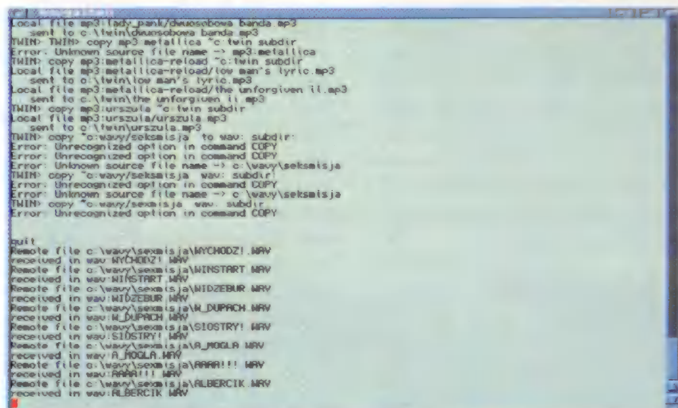
DZIĘKUJEMY, ZAPRASZAMY PONOWNIE

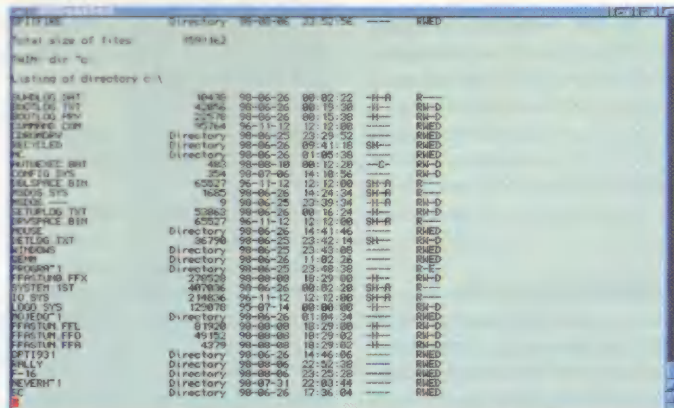
...Można przeczytać u dołu tego darmowego biletu ;). Wrażenia – nader pozytywne (pomijając marny transfer i konieczność targania ze sobą całego komputera – przyp. RB). Twin nigdy nie odmówił współpracy (a swego czasu korzystałem z usług tej linii bardzo często). „Zawiódł" mnie tylko raz – gdy zachciało mi się uruchomić go dwa razy i jednocześnie przesyłać dane. Stabilność to ważna cecha – rekomendacja Instytutu Matki i Dziecka, zaraz yy... to miało być gdzie indziej. W razie pytań/wątpliwości/uwag proszę o kontakt via email.

Bartosz (Bazant) Sokołowski
bazant@arrakis.cs.put.poznan.pl









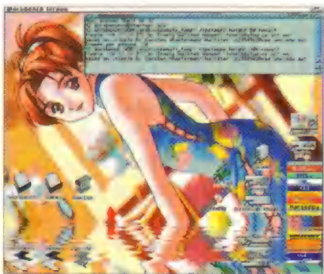
PowerPC Corner

MPEGA LIBRARY v2.0

Pojawiła się kolejna wersja biblioteki przeznaczonej do wspomagania playerów MpegAudio. Główną zmianą jest support dla PowerPC!! Co tu dużo pisać – działa bez zarzutu i nie wymaga WarpOS (dla mnie zaleta). W chwili, gdy pisze ten tekst, wykorzystują ją dwa programy: SongPlayer v1.3 (uwaga: biblioteka NIE DZIAŁA z wersjami starszymi) oraz TMLG (The Mpega Library GUI) – ten ostatni ma support dla „skinów" (jak AmigaAMP) oraz wymaga (cokolwiek abstrakcyjnej) datatypes.library v40.x.

RIPPLE

Właściwie to pchełka, która nic nie robi poza całkiem ciekawym efektem na naszym blacie. otóż powoduje, że zaczyna on falować jakby od dołu był zalany wodą. Trudno to zjawisko opisać. Program działa w oparciu o WarpOS i możemy go kontrolować via Shell. Można regulować „wysokość" zalania. Niestety, na AGAcie program do demonów szybkości nie należy (10 FPS przy wysokości 50 pikseli to nie dużo :((. Uwaga – normalnym objawem jest, że po uruchomieniu na układach AGA ekran staje się szary i dopiero po chwili coś zaczyna się dziać.



BYTEMARK

Jest to kolejny sofcik, który robi niewiele rzeczy – pozwala nam przetestować szybkość naszego komputera, ale są to dla odmiany testy na „prawdziwych" algorytmach, a nie cokolwiek abstrakcyjne pomiary, które zawyżają wyniki. Pomysłodawcą jest Magazyn BYTE, który przygotował kody źródłowe, a autorem wersji dla AMI jest Michał Letowski (Teraz Polska :)). Uzyskane wyniki są porównywane do Dell Pentium 90, tzn. jeśli w jakimś teście uzyskamy wynik INDEX: 1.00, to nasz komputer liczy z tą samą prędkością, co grzyb ;). Oto przykładowe pomiary, abyście mogli się zorientować „co w trawie(nie) piszczy":

040 25 MHz:
INTEGER INDEX: 0,146037
FLOATING-POINT INDEX: 0,059753
(90 MHz Dell Pentium = 1,00)

603 200 MHz:
INTEGER INDEX: 2,120204
FLOATING-POINT INDEX: 0,923249
(90 MHz Dell Pentium = 1,00)

Wyniki uzyskane na PPC wydają się być zaniżone (szczególnie dla operacji zmiennoprzecinkowych – w końcu to RISC), co spowodowane jest przez niezbyt efektywny kompilator. Jeśli chcecie poznać osiągi w poszczególnych testach, to zapraszam do własnoręcznego eksperymentowania.

PPCUNRAR v1.01

Chyba już sama nazwa wskazuje przeznaczenie programu ;). Liczba dostępnych opcji (właściwie komend) nie jest zbyt obszerna. Możemy wybierać pomiędzy:

x – rozpakowuje pliki z pełną ścieżką;

e – rozpakowuje pliki do aktualnego katalogu;

t – testuje archiwum;

v – wypisuje zawartość archiwum;

l – wypisuje zawartość archiwum (inny format).

I to już wszystko. Co w zamian?? Niewiele rozpoznawanych formatów archiwów. Stworzyłem kilka testowych plików pod PC-TASKiem i.. nic. Żadne nie było poprawnie odczytane (CRC Error), więc trudno mi jakoś ocenić program (BTW: wersja dla 040 nie miała kaprysów).

PPCUNLZX

Podobnie jak wyżej – przeznaczenie jest oczywiste ;) – tylko opcji mniej..

-v – wypisanie zawartości archiwum;

-x – rozpakowanie archiwum (nie trzeba parametru podawać – jest domyślny).

Program działa w oparciu o ppc.library i.. wcale nie jest tak szybki, jak się można spodziewać. Archiwum o rozmiarze 9729027 bajtów (zawierające 2 pliki) rozpakowywało się do RAM 61 s (603e 200 MHz) oraz 81 s (040 25 MHz). Zdziwieni?? Ja również ;-).

MIME64

Program służy do konwertowania plików binarnych do ASCII, co umożliwia ich przesyłanie przez bramki email (większość binariów przesyła się po zakodowaniu poprzez UUENCODE, ale spotyka się także pliki potraktowane MIMEm). Możemy „działać" w dwie strony, tzn. de– i kodować pliki. Szybkość w porównaniu z procesorem 040 jest ponad trzykrotnie większa. Oto przykładowe wyniki:

- Konwersja pliku MPEGAUDIO (7321828 B) do RAM – 120 s (040 25 MHz) i 41 s (603 200 MHz).
- Zdekodowanie tego samego pliku na HD (9925309 B): 100 s (040) i 24 s (603).

Oszczędność czasu wydaje się oczywista, chociaż cały czas pozostaje pewien niedosyt, prawda??

GGUU_WOS

Nazwa dziwaczna, a przeznaczenie tak pospolite.. jest to programik do UU(EN/DE)CODE'owania plików (patrz wyżej). Poza tym program nic więcej nie potrafi. Kontrolujemy go z poziomu Shella. A – oznacza kodowanie, X – dekodowanie. Oto mały przykładzik:

```
gguucode mp3:low.mp3 A to RAM:test.uud
```

(spowoduje zakodowanie pliku do RAM:). Dla porównania z MIME potraktowałem GGUU ten sam plik, co poprzednio – oto wyniki: kodowanie – 27 s, dekodowanie – 21 s (603 200 MHz). Uwaga – przy dekodowaniu do katalogu innego niż aktualny (podawaniu parametru „to") występują błędy.

YACODER

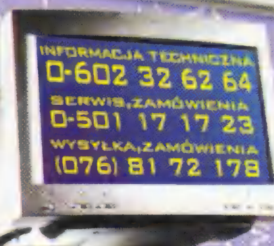
Po prostu kolejny zestaw służący do UU(EN/DE)CODE (Yet another..). W przeciwieństwie do poprzednika mamy osobne komendy do kodowania i operacji odwrotnej. Składnia jest tak prosta, że chyba każdy sobie poradzi – oczywiście o żadnym GUI nie ma mowy :((. W porównaniu z GGUU_WOS ta implementacja wydaje się odrobinę wolniejsza, ale przyjemniejsza w obsłudze. Kodowanie pliku (ciągle tego samego ;-)) trwało 33 s (603 200 MHz) i 100 s (040 25 MHz), dekodowanie (odpowiednio) 25 i 103 s. Średnio przyrost prędkości = 3,5, ale myślę że jest to spowodowane stosunkowo długim czasem wykonywania operacji na dysku (podobnie jak w poprzednich programach) – szczęśliwi posiadacze SCSI oraz FastATA 2 bardziej odczują zalety PPC ;-).

Mała uwaga – programy operujące na różnych zarchiwizowanych danych opisane powyżej (i nie tylko) z reguły występują w wersjach dla ppc.library i WOS, więc każdy może wybrać system, który mu bardziej odpowiada (to dopiero demokracja ;)).

Bartosz (Bażant) Sokołowski
bazant@arrakis.cs.put.poznan.pl

KOMPUTER ZA GROSZE
WIECZYSTA GWARANCJA & SERWIS "DO RĘKI"

Zestawy PC & AMIGA konfigurujemy tylko z najlepszych, sprawdzonych podzespołów, testujemy i wygrzewamy przez 48 godzin abyś otrzymał sprawdzony sprzęt po atrakcyjnej cenie z wieczystą gwarancją i natychmiastowym serwisem gwarancyjnym (opcjonalnie realizowanym w miejscu zainstalowania sprzętu).
Zrekonfigurujemy, doradzimy, dopasujemy komputer do Twoich potrzeb i kieszeni.
Pomagamy zmienić platformę sprzętową.
-AMIGA-PC-MACINTOSH-
Prowadzimy profesjonalny serwis Amigi (wszystkie modele).
Komputery i podzespoły PC & Amiga, obudowy, flopy, rozszerzenia pamięci & simmy, karty turbo od najprostszych do PPC-Amiga, twarde dyski 2,5" & 3,5" (IDE & SCSI), CD-ROMy, drukarki (igłowe, atramentowe, laserowe), fax-modemy.
Niskie ceny na monitory SVGA od 14 do 20".
Stale aktualna oferta sprzętu używanego z 3-miesięczną gwarancją:
A500-220zł, A600,ACDTV-330zł, ACD32-350zł,
A1200 KS3.0-590zł, flop880kB-80zł.
Monitor 1084S-290zł, Philips-350zł, Multiscan-390zł
Dopłata przy zamianie Amigi na inny model to różnica cenowa+100zł
Wysyłka na cały kraj.







SALON KOMPUTEROWY
WROCŁAW PL. STRZELECKI 20 PN-PT 10-18
KORESPONDENCJA
59-257 GROMADKA UL. MODŁA 20/2

Nowa oferta AIRI

Nie od dziś wiadomo, że rozwój oprogramowania jest stymulowany przez ilość pieniędzy wydanych na jego zakup. Powstanie AIRI umożliwiło znacznej liczbie polskich użytkowników Amigi rejestrację lub zakup programów, które wcześniej na naszym rynku były nieosiągalne. Mając zatem nadzieję, iż w dalszym ciągu będziecie popierać działania naszej organizacji, dodaliśmy do oferty AIRI kolejne ciekawe propozycje...

METAVIEW

Wygodna przeglądarka i konwerter plików zawierających dane z grafiką wektorową (często nazywanych clipartami). Aktualna wersja 2.4 potrafi rozpoznać i wyświetlić następujące formaty: WMF (Windows Metafile, znany też jako CLP), AMF, DXF, IFF DR2D, XFIG (3.0 lub 3.1), WPG 1.0, GEM, DSDR, CGM i CDR (CorelDraw!). Prace nad czterema ostatnimi formatami nie są jeszcze zakończone, dla przykładu grafika w formacie DSDR wczytywana jest bez podkładów i cieniowania, zaś pliki CorelDraw! (CDR) wyświetlane są na podstawie dołączonych do nich „preview". Metaview umożliwia zapisanie wczytanego obiektu w postaci ILBM, AMF, CGM, GEM, IFF DR2D, HPGL, EPS, AI, JMF i WMF. Henk Jonas (autor programu) obiecuje już wkrótce kolejną wersję programu, w której praca z formatami GEM, DSDR, CGM i CDR ma zostać znacząco usprawniona. Równie ciekawe są dalsze możliwości Metaview. Korzystając z CLI możemy konwertować ciąg plików np. w formacie WFM na IFF DRD2. Odpowiednia konfiguracja „filetypes" Magellana, lub innego „managera plików" pozwala na przeglądanie clipartów w okienkach Workbencha. Opcja View/Region umożliwia dokładne obejrzenie w powiększeniu wybranego fragmentu przeglądanego pliku. Wszystko to dostępne jest w niezarejestrowanej wersji programu, natomiast dla legalnych użytkowników autor przygotował nie lada gratkę. Port ARexxa, aktywny w zarejestrowanej wersji Metaview, rozszerza możliwości najważniejszych programów do szeroko pojętego DTP (PageStream, Wordworth, Final Writer i DrawStudio) o wczytywanie clipartów w ww. formatach.

Metaview jest programem shareware. Używanie go wymaga rejestracji. Dodatkowo w wersji niezarejestrowanej użytkownik pozbawiony jest możliwości używania portu ARexxa, czyli praktycznie nie może wczytać dowolnych clipartów do PageStreama, DrawStudio i innych.

Cena programu dla Polaków to dzięki AIRI jedynie 15 DM (dla reszty świata 30 DM), czyli 38 PLN (wraz z kosztami wysyłki).

DIGITAL ALMANAC

Czytelnicy ACS mieli już okazję zapoznać się z wersją demonstracyjną tego programu. Była ona zamieszczona na płycie dołączonej do numeru 4/98. Osobom, które nie poznały jeszcze shareware'owego produktu Achima Stegemanna, postaram się go nieco przybliżyć.

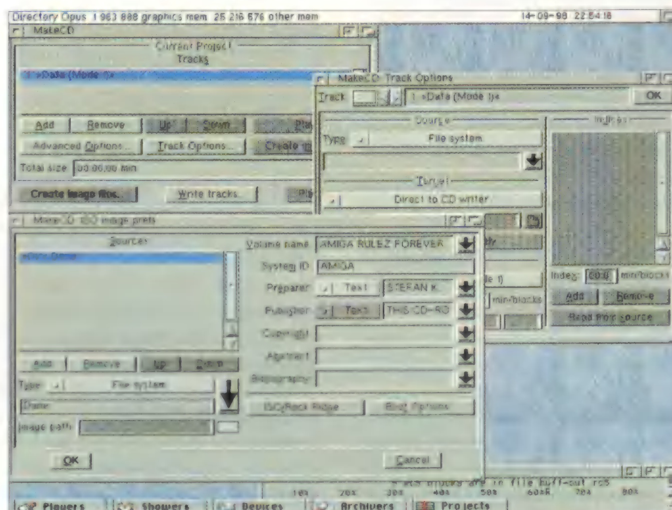
Digital Almanac to kolejny program astronomiczny dostępny na naszej platformie. Spośród szerokiej konkurencji wyróżnia się on niewątpliwie dużą ilością zawartych w nim danych oraz starannością wykonania (MUI). Dość powiedzieć, iż oferuje on dane na temat ponad 380 tys. gwiazd (SAO star catalog), około 40 tys. obiektów gwiezdnych i ponad 36 tys. planet i asteroid, tekstury dla kilku planet, dokładną kalkulację ruchu planet na kilka tysięcy lat naprzód, strukturę Drogi Mlecznej, widok nieba z dowolnego miejsca Układu Słonecznego – możliwości tego programu są naprawdę bardzo duże... Równie potężna jest konfiguracja Digital Almanac. Dostępna jest opcja zapisu ruchu nieba w postaci animacji IFF, wbudowany Online-Help, możliwość drukowania lub zapisu do pliku tabel efemeryd, tworzenie galerii obrazków.

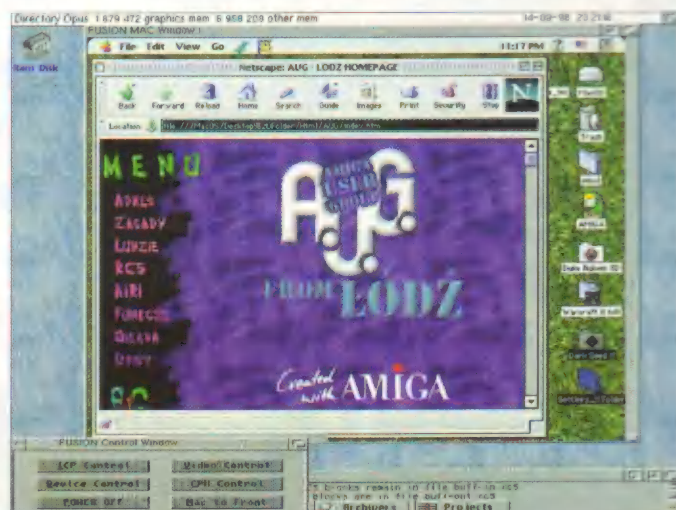
Kod programu napisany jest w assemblerze, co powoduje, że działa on z przyzwoitą prędkością nawet na wolniejszych konfiguracjach. Program potrafi jednak wykorzystać w pełni również i bardziej rozbudowane Amigi. Zastosowanie MUI powoduje wykorzystanie możliwości kart graficznych pracujących pod kontrolą systemu CGX, również w 24 bitach.

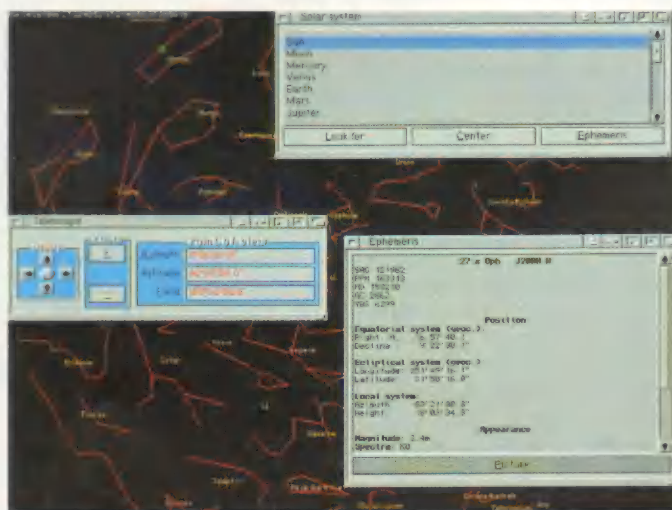
Minimalna konfiguracja, na jakiej uruchomi się Digital Almanac, to OS 3.0, AGA, CPU 020 + FPU 68881, 4 MB wolnej pamięci FastRAM (jest to absolutne minimum), 17 MB wolnego miejsca na twardym dysku oraz MUI 3.6.

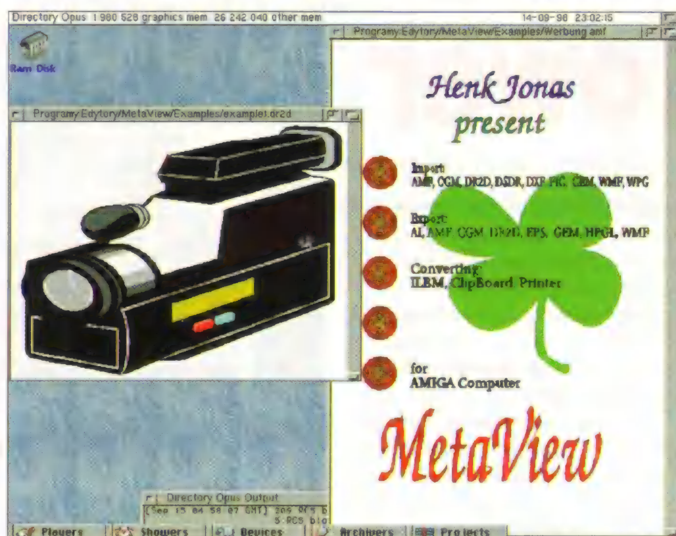
Zalecana konfiguracja, na której praca z programem staje się przyjemna, to OS 3.1, CPU 040 lub 060, 16 MB FastRAM, CyberGraphX V2.25+ lub V3.x oraz MUI 3.8.

Digital Almanac jest programem shareware. W wersji demo program wyłączy się po 20 minutach pracy z nim. Używanie go wymaga rejestracji. Program dostępny jest w ofercie AIRI po specjalnej cenie 15 DM (reszta świata płaci 30 DM), czyli 38 PLN – wraz z kosztami wysyłki – przy minimum 10 chętnych.







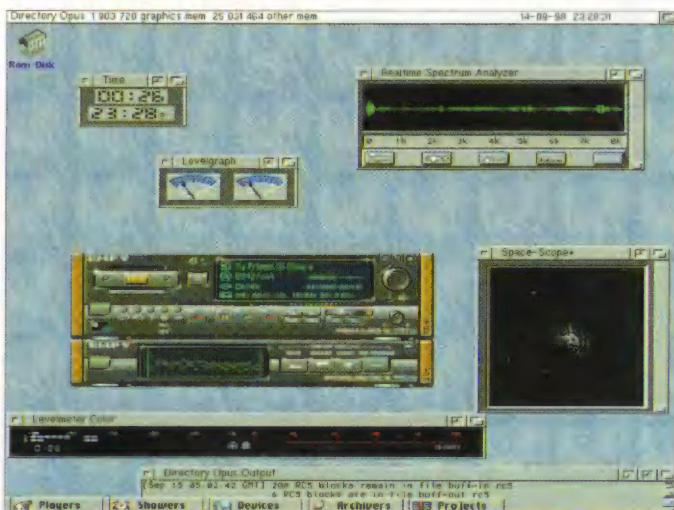


MAKECD

Doskonały i stale rozwijany produkt autorstwa Angeli Schmidt i Patricka Ohly służący do nagrywania płyt CDR, CDR-W i tworzenia ISO Image. Często ukazujące się nowe wersje oferują sterowniki do kolejnych, pojawiających się na rynku modeli wypalarek. Pewna i stabilna praca programu (oraz dziecinnie prosta obsługa – przyp. RB) powodują, iż sięgają po niego kolejni amigowcy, którzy zdecydowali się na dokupienie nagrywarki do swego komputera. I nie bez powodu. Trzy poziomy ISO dają możliwość przygotowania płyty z danymi zarówno w standardzie amigowym, z zachowaniem długości nazwy pliku, jego flagami i komentarzem, jak i w standardzie znanym z komputerów PC, czyli 8+3. MakeCD nie ma najmniejszych problemów z nagraniem płyt muzycznych, przy czym dane na taką płytę mogą pochodzić z płyt muzycznych (CDDA), a także z przygotowanych przez użytkownika sampli w kilku formatach. Oczywiście można także wypalać płyty mieszane, zawierające zarówno tracki z danymi, jak i muzyczne. Do tego wszystkiego dochodzi możliwość kopiowania płyt w niemal dowolnym formacie. MakeCD może również służyć użytkownikom Amigi nie posiadającym wypalarki do tworzenia ISO Image w celu późniejszego przeniesienia pliku na komputer (Amigę lub PC), do którego podłączony jest taki sprzęt.

UWAGA: polska wersja lokalizacyjna, jak i przetłumaczone na nasz język pliki guide (autorstwa Adama „Experta" Zalepy i autora tegoż tekstu), dostępne będą tylko dla zarejestrowanych użytkowników. Akcja ta obejmie m.in. tych legalnych użytkowników, którzy na zakup MakeCD zdecydowali się już wcześniej, bez pośrednictwa AIRI.

MakeCD jest programem shareware. Jego używanie (poza stosowaniem programu do zgrywania tracków muzycznych na dysk twardy) wymaga rejestracji. Jego „normalna" cena to 75 DM w wersji TAO (Track At Once) i 110 DM w wersji DAO (Disk At Once). Dzięki AIRI polscy użytkownicy mogą zakupić go po obniżonej cenie 47 DM (TAO) i 70 DM (DAO), czyli już za 118 PLN i 171 PLN.



INNE PROGRAMY DOSTĘPNE DZIĘKI AIRI

NAZWA	CENA W POLSCE	CENA NA ZACHODZIE	PRZYBLIŻONA CENA W PLN BEZ KOSZTÓW WYSYŁKI	PUNKT REJESTRACYJNY
AmigaE	25 DM	60 DM	60 PLN	Soldier
CallMan	10 DM	15 DM	38 PLN	Kamikaze
DayWatch	8 USD	20 USD	38 PLN	Kamikaze
EaglePlayer	10 DM	20 DM	25 PLN	Cerber
Executive	10 USD	15 USD	44 PLN	Soldier
ScalOS	15 DM	30 DM	38 PLN	Soldier
SoundFX	25 DM	40 DM	55 PLN	Soldier
VisualPrefs	4 USD	6 USD	19 PLN	Soldier

FUSION

Świetny i szybki programowy emulator komputerów Apple Macintosh wyposażonych w procesor z serii Motorola 68K. Produkt firmy Blittersoft/Microcode Solutions jest programem komercyjnym, jednak i on znalazł się w naszej ofercie. Emulatora tego nie trzeba bliżej przedstawiać. Użytkownicy rozbudowanych Amig z pewnością mieli okazję zapoznać się z jego szybkością. Program rozwija skrzydła na komputerach wyposażonych w karty graficzne, lecz dla użytkowników Amigi nie posiadających tego cennego dodatku autorzy przygotowali zestaw sterowników graficznych, pozwalający na szybką emulację MacOS w 256 kolorach już od procesora 030, a najlepiej 040 w górę. Zaletą Fusion jest jego większa kompatybilność z systemem Maca niż w przypadku jego shareware'owego odpowiednika – Shapeshiftera. Docenią ten fakt zwłaszcza użytkownicy nie stosowanych w Macintoshach procesorów 060, jak i posiadacze kart graficznych, co oczywiście nie oznacza, iż na słabszych konfiguracjach Fusion działa wolniej niż Shapeshifter. Dodatkową zachętę do kupna może powodować fakt, iż firma Blittersoft pracuje nad kolejną wersją Fusiona, która będzie potrafiła emulować nowszą generację komputerów Macintosh – czyli PowerMaki. Oczywiście ta przyjemność będzie dostępna tylko dla użytkowników kart PowerPC.

Fusion jest programem komercyjnym. Używanie go wymaga posiadania legalnej kopii programu. Jego cena wynosi w AIRI 12 GBP (funtów brytyjskich), czyli 92 PLN – wraz z kosztami wysyłki (reszta świata płaci 29.95 GBP).

PCX

Również i ten program firmowany przez Blittersoft znajduje się od niedawna na liście programów, które można zarejestrować lub zakupić po niższej cenie korzystając z naszego pośrednictwa. Przypomnę, iż jest to programowy emulator peceta. Najnowsza jego wersja umożliwia emulację komputerów PC wyposażonych w procesor Pentium. Na razie jest on dostępny jedynie dla procesorów 68K, lecz firma Blittersoft prowadzi prace nad PCx PowerPC, co powinno znacząco wpłynąć na szybkość emulacji.

PCx jest programem komercyjnym. Używanie go wymaga posiadania legalnej kopii. Jego cena w AIRI wynosi 10 GBP, czyli 79 PLN – wraz z kosztami wysyłki. Cena PCx bez pośrednictwa AIRI to 19.95 GBP.

PUNKTEM REJESTRACYJNYM WSZYSTKICH WW. PROGRAMÓW JEST AUTOR TEGO ARTYKUŁU. UWAGA: PRZED WYSŁANIEM PIENIĘDZY NALEŻY NAWIĄZAĆ KONTAKT ZA POMOCĄ POCZTY EMAIL LUB ZWYKŁEJ.

Stefan Koralewski

PS. Informacje na temat programów można również uzyskać na naszej stronie internetowej:
http://www.airi.org.pl
lub kontaktując się z Soldierem.

ADRESY KONTAKTOWE

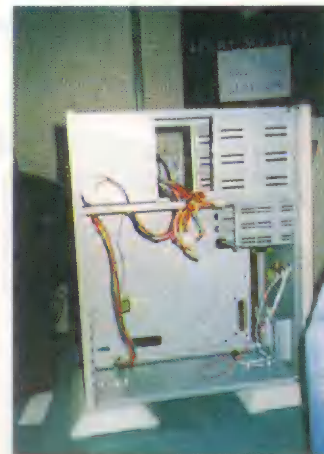
Soldier
Piotr Wojciechowski
ul. Rezerwy Skautowej 6
64-000 Kościan
Email: soldier@airi.org.pl
Telefon: (0-602) 897-618

Cerber
Piotr Kaźmierczak
ul. Władysława IV 7/15 B/19
81-353 Gdynia
Email: cerber@airi.org.pl

Kamikaze
Marcin Rudzki
ul. Szamarzewskiego 32/5
60-532 Poznań
Email: kamikaze@airi.org.pl

STEad
Stefan Koralewski
91-065 Łódź
Ogrodowa 28/107
Email: stead@airi.org.pl
Telefon: (0-42) 633-44-82

A1200 Top Tower



W reklamach GIFTu znalazła się już ładnych kilka miesięcy temu. Wreszcie jest. Niniejszym mamy przyjemność ją zaprezentować.

PIERWSZE WRAŻENIE

Obudowa produkowana i dystrybuowana przez znaną chyba wszystkim amigowcom puławską firmę to, jak łatwo się domyślić, standardowa obudowa od peceta przysposobiona i ulepszona w taki sposób, żeby można było jak najłatwiej zamontować w niej naszą Amigę 1200 i jeszcze kilka dodatkowych urządzeń (dokładnie: trzy 3.5" i trzy 5.25"). Podobnie jak w przypadku opisywanej w ubiegłym roku wieży firmy E/Box od razu rzuca się w oczy fakt, że projektujący obudowę uważnie przyjrzeli się konkurencji oraz wsłuchali się w życzenia ich użytkowników i wyciągnęli odpowiednie wnioski.

Wieża Top Tower dostarczona została nam wraz z zasilaczem, klawiaturą PC, interfejsem klawiatury, taśmą sygnałową do podłączenia stacji dysków, kompletem śrubek, dystansów itp. umożliwiających poprawne zainstalowanie płyty głównej Amigi 1200 oraz dodatkowych urządzeń, a także „przodem" od stacji dysków pasującym do napędu standardowo montowanego w Amidze 1200. Brakuje niestety guzika, który każdy musi sobie przełożyć z obudowy desktop.



CO NOWEGO?

W zasadzie trudno w przypadku obudowy do komputera mówić o czymś niezwykle nowatorskim, nie zmienia to jednak faktu, że na tym polu firma GIFT wprowadziła kilka usprawnień i udogodnień, za które wdzięczni będą wszyscy mający ochotę przełożyć sobie obudowę samodzielnie.

Przede wszystkim przemyślano i bardzo funkcjonalnie opracowano interfejs klawiatury, który w przeciwieństwie do dotychczasowych rozwiązań (przyłączanych tam, gdzie tkwiła taśma oryginalnej klawiatury) podłączany jest bezpośrednio do układu U7 na płycie głównej A1200, w sposób podobny do micronikowego scan doublera wewnętrznego. Dodatkową zaletą tego interfejsu jest przenoszenie sygnału reset bezpośrednio na układ scalony, co pozwala uaktywnić przycisk „Reset" w obudowie bez konieczności montowania płyty rozszerzeń Zorro II produkowanej przez firmę Micronik (albo kontrolera EIDE produkowanego przez Elbox – przyp. RB). Oczywiście, tak jak w przypadku E/Boxa, interfejs służy do przyłączenia klawiatury pecetowej. Jeśli ktoś nie chce rozstawać się z oryginalnymi klawiszami od A1200, nadal ma tylko jedno wyjście: obudowę na klawiaturę Mirconika wraz z drugą częścią interfejsu, który produkuje wyłącznie ta firma.

Nowością w dziedzinie amigowych obudów tower jest wyposażenie wieży Top Tower w wyjścia audio z czytnika CD. Dwa gniazda typu cinch umieszczone zostały w tylnej ściance, a podłączony do nich kabelek znajdzie swoje miejsce w złączu audio, jakie znajduje się w każdym czytniku CD. Dla jasności muszę jednak dodać, że sygnał na tym wyjściu nie jest w żadnym przypadku zagregowanym sygnałem audio z układów muzycznych Amigi i czytnika. Wyjście CD Audio ułatwi jedynie odsłuchiwanie płyt (można je łatwo połączyć ze wzmacniaczem hifi bez wykonywania przelotek).

Miłą niespodzianką jest także zamontowanie prowadnic, po których wsuwa się karty turbo. Dzięki nim karty nie chybocą się na złączu, co w ekstremalnym przypadku mogłoby grozić uszkodzeniem karty lub komputera.

Cieszy także zupełny drobiazg: dołączenie dwóch plakietek do naklejenia na obudowę, jasno dających do zrozumienia, że w środku tkwi nie pecet, a Amiga 1200 (po zastosowaniu pecetowej klawiatury, monitora i obudowy niestety będzie to jedyna zewnętrzna oznaka – przyp. RB).

MONTAŻ

Na ten temat zapisano już wiele stron w amigowych czasopismach, więc nie ma sensu, by to powtarzać. W związku z tym wspomnę tylko o najważniejszych aspektach tej części zabawy. Cała praca jest standardem – płytę główną wraz ze złączami przenosimy z plastikowej obudowy desktop do wieży GIFTu i montujemy na uprzednio zainstalowanych dystansach. Wszystkie porty pasują bezbłędnie do zmienionej tylnej ścianki obudowy i powinny zostać przykręcone odpowiednimi wkrętami (na marginesie, cieszę się, że GIFT dostarczył odpowiedni klucz/wkrętak, szkoda tylko, że do moich wkrętów zupełnie nie pasował...), zasilanie podłączamy tak jak standardowy zasilacz w pudełku, do tego samego złącza. Ostatnią poważną czynnością jest podłączenie interfejsu klawiatury. Z tym nie ma zbytniego problemu, gdyż nakładkę na układ U17 umieścić można tylko w jeden sposób (no chyba, że ktoś bardzo się postara...). Reszta to już tylko instalacja ewentualnych urządzeń dodatkowych. Przetestowaliśmy obudowę z płytą rozszerzeń Zorro II Micronika oraz kilkoma kartami (Picasso IV, Cybervision 3D, MultiFace III) i nic nie sprawiło nam żadnych kłopotów – wszystko pasowało idealnie i nie trzeba było robić nic na tzw. „wcisk", co zdarza się bardzo często w przypadku firmowych Amig 4000T rodem z Escomu. Także z kartami PPC nie będzie problemu – obudowa w pełni ekranuje powodowane przez nie zakłócenia (w końcu pierwotnie wieża powstała dla pecetowców, a ci jadą już na prawie 300 MHz Pentiumach).

Podczas montażu ujawniła się jedna nieprzyjemna cecha interfejsu klawiatury, trudno jednak nazwać to wadą. Otóż, po zamontowaniu może on skutecznie uniemożliwić instalację micronikowego wewnętrznego scan doublera, który instaluje się podobnie na sąsiednim układzie. W przypadku chęci zainstalowania obu rozwiązań, nie obejdzie się bez lutownicy.

PODSUMOWANIE

Bardzo to pozytywne, że na amigowym rynku pojawiła się kolejna obudowa tower przeznaczona dla Amigi 1200. Fakt, że pierwotnie przeznaczona była dla peceta, nie umniejsza jej wartości, bowiem firma GIFT zrobiła wszystko, by maksymalnie przysposobić ją do montażu A1200. Wyraźnie widać dbałość konstruktorów o poprawę występujących w dotychczas dostępnych towerkach niedogodności.

Gorzej, że obudowa nie zachwyca ceną znacznie przekraczająca 300 złotych. Zdaję sobie sprawę, że nie jest to kwota najwyższa z możliwych, ale czasami wydaje się, że amigowe firmy korzystają z tego, iż alternatyw nie jest wiele. Nie przekonują mnie argumenty, że taka sama nie przerobiona obudowa kosztuje niewiele mniej, a trzeba przecież zainwestować w odpowiednie elementy dostosowujące. Mnie osobiście marzy się amigowa obudowa tower, której cena (wraz z zasilaczem) nie przekroczy 150 złotych. Ale nie jestem przekonany czy uda mi się czegoś podobnego doczekać...

Tomasz „Hires" Filipek

Top Tower



Dystrybutor	GIFT ☎ (0-81) 887-59-57
Komputery	Amiga 1200
Cena	329,00 zł

Cooler dla AGI

Co? To AGA też wymaga chłodzenia? Zazwyczaj nie, ale gdy zamontujemy wewnętrzny scandoubler, może (ale nie musi) jej się zrobić gorąco.

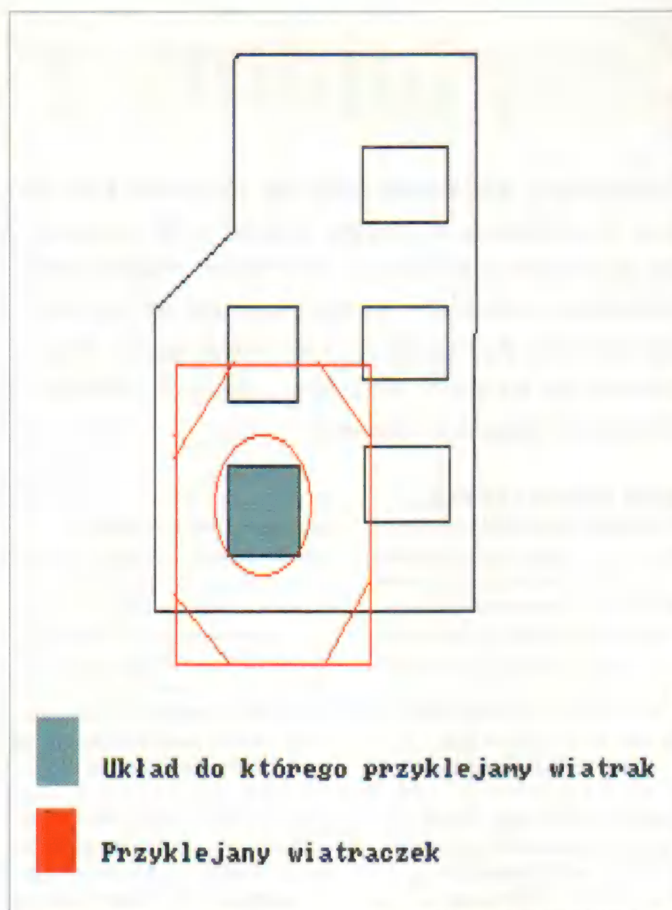
Jak wiadomo, scalaki grzeją się mniej lub bardziej podczas pracy. Także te w naszych Amigach, np. kości AGA. Gdy wyświetlają obraz PAL lub NTSC (niska częstotliwość odchylania), pozostają chłodne. Po przejściu na DblPAL, Multiscan, itp. zaczynają się grzać (wyższa częstotliwość odchylania, a więc także taktowania układów). W 99% przypadków nie ma z tym jednak problemu. Po nałożeniu na kość AGA scandoublera ciepło wydzielane przez nią nie ma gdzie uchodzić i scalak zaczyna grzać się jeszcze bardziej, przez co mogą powstać różnego rodzaju zakłócenia. Jeśli masz taką konfigurację i obraz jest bez zarzutu, możesz spać spokojnie. Jednak niektórzy z nas w trybach DblPAL itp. zaczynają obserwować dziwne poziome paseczki na ekranie, „rozmywanie się" wskaźnika myszy, wreszcie skakanie całego obrazu.

Jedynym rozwiązaniem jest wtedy (bo przecież nie pozbędziemy się scandoublera, to nie jego wina :) dodatkowe chłodzenie układu. Ja do tego celu wykorzystałem wiatrak od wentylatora procesora 486 od PC (im wiatrak jest większy, tym lepiej).

Po zakupie coolera odkręcamy wiatrak od radiatora, który nie będzie nam już potrzebny. Przyda się za to plaster dwustronny. Najlepiej czarny, z zieloną folią izolującą obie warstwy plastra. Może być również inny przylepiec tego typu, ale o bardzo dobrym kleju. Zdaje egzamin także silikon, lecz trzeba uważać, by nie zakleić otworu z osią w wiatraku.

Wiatrak należy przykleić do jednego z bardziej wystających układów na scandoublerze. W tym celu trzeba pozbyć się naklejek, jeżeli są: na środkowej części obudowy wiatraka oraz z układu scalonego scandoublera. Ja wybrałem dolny układ znajdujący się bliżej gniazda kontrolera twardych dysków (patrz rysunek). Do niego przykleiłem wiatraczek.

UWAGA!!! Łączone miejsca należy odtłuścić spirytusem. Teraz pozostaje tylko podłączyć zasilanie. Po włączeniu komputera nawet po kilkugodzinnej pracy ekran Amigi jest bardzo stabilny i już nie pojawiają się żadne zakłócenia w wyżej wymienionych trybach.



Adam Banach

Modem Zoltrix VoiceFax FM-336VSP

Internet. The Final frontier. Stworzona na potrzeby nauki sieć, później udostępniona wszystkim ludziom na kuli ziemskiej. Jedni korzystają z jej usług za darmo, dzięki różnym instytucjom, inni kupują modemy i dzięki nim surfują z domu.

Do mnie również pewnego letniego dnia dotarło to wielkie szaleństwo i na moim komputerowym stole pojawiło się pudełko z Zoltrixem. Oprócz modemu w tekturowym opakowaniu znajduje się zasilacz 12 V, niezbędne okablowanie, mikrofon, instrukcja obsługi po angielsku oraz oprogramowanie dla Pfuj Ceta.

Z zewnątrz modem jest bardzo ładną skrzyneczką z mnóstwem diod na przodzie. Całość bardzo ładnie współgra z obudową Amigi, zarówno w wersji wieżowej, jak i standardowej.

STARTUJEMY

Po uporaniu się z kabelkami zająłem się konfiguracją oprogramowania. Do łączenia się z darmowym numerem TPSA (to chyba jakiś makabryczny żart) użyłem znakomitego Miami.

Hmm... Na początku wystąpił drobny problem, gdyż przez serial.device modem w ogóle był nie zauważany. Dopiero zastosowanie artser.device umożliwiło bezproblemową pracę w sieci. Ciekawostka: Miami określa prędkość modemu na 38400 bps. To i tak za dużo, gdyż w polskich realiach prędkość nierzadko spada do 500-600 bps (bajtów na sekundę).

TESTUJEMY

Teraz już wszechpotężny świat Internetu stanął przede mną otworem. Moją wędrówkę po sieci zacząłem od zwiedzania stron WWW. Użyłem do tego Voyagera i spieszę Wam donieść, że na Amidze działa to szybciej niż u moich kumpli z przereklamowanym pENTIUM. Później rozmowy na IRCu itp. itd.

Modem łączy doskonale, pozostała do przetestowania funkcja Voice. Niezorientowanym przypominam, że Voice to nic innego jak automatyczna sekretarka. „Podnosząc słuchawkę" modem odtwarza z dysku twardego naszego komputera zsamplowane powitanie, a następnie nagrywa wiadomość od dzwoniącego także na twardziela. Do sprawdzenia tego „bajeru" użyłem programu Phone Wizard i działało to rewelacyjnie. A dlaczego „bajeru" w cudzysłowie? Ponieważ jest to już przestarzała metoda. Można już kupić modemy, które zapisują wiadomości we własnej pamięci. Dzięki temu nie trzeba mieć stale włączonego komputera. Dopiero gdy odpalimy Ami, wiadomości są przerzucane z modemu na komputer. Ale dla tych, którzy potrzebują modemu tylko po to, by surfować po sieci albo łączyć się z BBSami, ta informacja i tak nie ma znaczenia.

Modem testowałem z A1200T 030 50 MHz, 10 MB RAM, HDD, CD.

SŁÓWKO NA KONIEC

Sądzę, że jest to rewelacyjny produkt za bardzo niską cenę. Jak napisał ostatnio Hires, modemy nie są ze złota i naprawdę niedużo trzeba, by zapewnić sobie dostęp do Internetu. Opisywany Zoltrix nigdy nie zerwał mi połączenia. Ma homologację 543/97, więc Telekomunikacja nie będzie mogła odrzucić naszej ewentualnej reklamacji. Modem korzysta z chipsetu Rockwele RCN336ACF/SP.

Marek Paczkowski
amin@polbox.com

Modem Zoltrix VoiceFax FM-336VSP

Dystrybutor GEMINI	S.C
☎ (0-61)	814-29-11
Komputery	Amiga ze złączem serial
Cena	310,00 zł

9

Startujemy z asemblerem

Początkujący użytkownik Amigi po obejrzeniu kilku demek wpada często w zachwyt. Gdy już sobie uświadomi, że nie jest to robione na żadnym programie, tylko składane w asemblerze, pragnie nauczyć się go i stać się koderem. Z czegoś trzeba się jednak uczyć. Skoncentruję się na dwóch pozycjach, z których „zielony" dowiedzieć się może najwięcej.

KURS ASEMBLERA DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Około dwa lata temu ukazała się, nakładem wydawnictwa Helion książka autorstwa Adama Doligalskiego „Kurs asemblera dla początkujących. Amiga 500-4000" Ta trzystustronicowa pozycja zawiera informacje dla totalnie „zielonych" adeptów sztuki kodowania, jak i dla tych, którzy już coś umieją.

W pierwszych rozdziałach wyjaśniane są podstawy, czyli co to w ogóle jest asembler, sposób zapisu liczb w systemach szesnastkowych i dwójkowych oraz podstawowe informacje o procesorach rodziny MC68K z naciskiem na MC68000. Trzeci rozdział to już odskok od samego procesora i opis struktury wewnętrznej Amigi, jakie posiada one układy specjalizowane itd. W sześciu kolejnych rozdziałach te specjalizowane układy opisywane są bardziej szczegółowo z przykładami jak z poziomu asemblera z nich skorzystać. Na sam początek opisywany jest copper, czyli koprocesor odpowiedzialny za wyświetlanie obrazu. Po kilku stronach lektury nowy adept kodowania będzie już w stanie wyświetlić na ekranie kilka kolorowych pasków (Yeah! Hurrraaa! Sto lat, sto lat... - przyp. RB ;).

Nawiasem chcę wspomnieć o pewnej rzeczy, która może na samym już początku nauki asemblera zniechęcić. Jeżeli jesteś posiadaczem Amigi z układami AGA, to po wklepaniu pierwszych listingów z książki dotyczących coppera, zamiast eleganckiego paska ujrzysz niezbyt ciekawą „kaszę" lub czarny ekran, jeszcze mniej ciekawy. Uruchomienie Amigi z wyłączonymi układami AGA likwiduje problem. Aby jednak wszystko było w porządku, należy przy początku copperlisty umieścić dodatkową linię:

```
dc.w $01fc,0
```

Nie będę tutaj tłumaczył, o co chodzi, na samym początku nauki jest to niepotrzebne. Ktoś, kto już trochę dalej zabrnął w asembler, niech zajrzy do opisu poszczególnych rejestrów i przeczyta opis FMODE.

Po copperze kolejne rozdziały książki mówią dokładnie o trybach graficznych Amigi, odczycie grafiki, kończąc na scrollowaniu. Robimy pierwszy poważniejszy efekt. Oczywiście nie zabrakło informacji o blitterze, sprite'ach, obsłudze kanałów dźwiękowych i samego systemu oraz interfejsów.

Książka traktuje o tzw. „kodowaniu sprzętowym", czyli odwołujemy się bezpośrednio do rejestrów Amigi. W asemblerze można też „kodować pod systemem", czyli z użyciem amigowskich bibliotek systemowych. Na czym to polega? Otóż kodując pod systemem nie piszemy podstawowych procedur od początku, a jedynie korzystamy już z gotowych, systemowych bibliotek. Np. przy korzystaniu ze stacji dysków o wiele lepiej korzystać jest z systemowych rozwiązań niż próbować coś pisać samemu (co na pewno nie będzie poprawnie działało na wszystkich Amigach). Co prawda w książce jest rozdział „Współpraca z systemem operacyjnym", ale jest w nim raczej tylko o tym, jak całkowicie odłączyć się od systemu. Jeżeli więc chcesz „kodować pod systemem", z tej książki nie dowiesz się wiele.

W książce znajduje się też obszerny rozdział o „wektorówce". Jest on napisany dość przystępnie, bez zbędnej teorii matematyki, zawiera za to przykłady. Prowadzeni jesteśmy za rączkę i w końcu nauczymy się obracać sześcian. Jeżeli napisane przez nas procedury wydają się zbyt wolne, to warto zajrzeć do kolejnego rozdziału o optymalizacji. Nie mamy tu do czynienia z jakimiś wyrafinowanymi sztuczkami, ale podstawowymi nawykami, jakie koder powinien mieć, aby pisać w miarę szybkie procedury. Informacje zawarte w tym rozdziale dotyczą Motoroli 68000, o właściwościach nowych procesorów nic nie jest napisane.

Rozdział 12 to opis układów AGA. Nie jest on niestety kompletny, ale na sam początek przyswojenie takiej ilości wiedzy wystarczy. Jako dodatek mamy listę wszystkich rejestrów wraz z ich krótkim opisem, jaki i listę rejestrów w kolejności adresowej. Dla tych, którzy kodują na Amigach MC68000 (są jeszcze tacy?) i chcą jak najlepiej zoptymalizować swoje procedury, jest rozdział o czasie wykonywania przez procesor poszczególnych operacji.

Książkę zamyka krótki opis programu ASM-One, zawierający podstawowe informacje o tym, jak z asemblera ASM-One korzystać. Ostatnia strona to skorowidz rozkazów procesora MC68000.

Podsumowując, można powiedzieć, że opisywana książka jest godna polecenia każdemu młodemu adeptowi asemblera. Mogłaby zawierać więcej informacji o możliwościach nowych procesorów, bliższe przyjrzenie się najbardziej potrzebnym bibliotekom. Zamiast opisu wektorówki w tej chwili bardziej na miejscu byłby opis chunky-pixels z przykładami użycia tej metody. Trzeba jednak pamiętać, że książkę wydano dwa lata temu. Poza tym jeśli chodzi o pozycje dla początkujących koderów, książka praktycznie nie ma obecnie konkurencji. Jest napisana przystępnym językiem. Na rynku polskim krążyły ongiś mniej lub bardziej udane tłumaczenia oryginalnej mapy pamięci A500, z której kompletnie zielona osoba niewiele mogłaby wywnioskować.

Z cichą nadzieją oczekuję, że ukaże się drugie, zmodernizowane wydanie „Kursu asemblera dla początkujących" uzupełnione o obecne trendy, czyli rodzaje chunky pixels, teksturowanie, cieniowanie, optymalizacja pod MC68030+, korzystanie z bibliotek, multitasking w demach itp.

ASM-ONE

Tymczasem ukazała się kolejna książka związana z asemblerem. Jest to opis programu Asm-One, a jego autorem jest ten sam Adam Doligalski. Widać więc, że p. Adam nie poprzestał na laurach i po „Kursie..." napisał bardzo dokładny opis najpopularniejszego (i najlepszego) programu asemblującego.

W książce ASM-One prześwietlony jest maksymalnie. Na początek zapoznać się można z historią programu i teorią asemblowania, czyli jak przebiega proces. Kolejne rozdziały (3 i 4) to już konkretne przejście do programu. Zawarte są podstawowe informacje o ASM-One, jak z niego korzystać, opisane krok po kroku. Nawet edytor zawarty w Asm-One został bardzo dokładnie scharakteryzowany, bardziej się chyba nie da. Te pierwsze rozdziały przeznaczone są dla początkujących (może poza teorią asemblacji, z czego chyba niewiele zrozumieją). Reszta przyda się już raczej zaawansowanym.

Rozdział 6 to w mojej ocenie najciekawsza część książki. Opisany jest w nim makroasembler, czyli dodatkowe funkcje samego programu asemblującego. Do tej pory nie spotkałem się jeszcze z opisem makroasemblera w polskiej publikacji. Jako uzupełnienie tematu zawarty jest rozdział: „Praktyczne wykorzystanie możliwości programu", gdzie mamy opis tworzenia prostej biblioteki przy użyciu makrodefinicji.

Poza tym autor umieścił też alfabetyczny opis linii poleceń i debuggera, jaki zawarty jest w programie. Przy opisie „odpluskwiacza" omówione są, co prawda dość pobieżnie, ogólne zasady usuwania błędów z procedur. ASM-One zawiera też w sobie monitor. Nie zabrakło więc przedstawienia monitora w książce. Jest również rozdział o konfigurowaniu preferencji ASM-One, co ma często bardzo duże znaczenie dla działania napisanych już procedur (np. opcja UCase=LCase). Poza tym znajdziemy tak niestandardowe informacje, jak użycie ASM-One jako edytor dyskowy czy edytor sampli syntetycznych.

Autor dodaje też kilka informacji związanych już z samymi problemami wynikłymi podczas pisania programów. Mamy więc opis sposobu dzielenia jednego dużego projektu na mniejsze części czy rozdział o tym, jak pisać programy. Są to niestety informacje niezbyt obszerne, z drugiej jednak strony książka to opis programu ASM-One, a nie poradnik kodowania.

Na końcu książki znajduje się kilka dodatków. Są tam informacje m.in. o tym, jak ASM-One współpracuje z systemem operacyjnym, jakie funkcje są przypisane klawiszom. Mamy też zestawienie komunikatów błędów, tabelę kodów ASCII, zestawienie zmian w programie TrashMOne (do niedawna bardzo popularny asembler) i różnic między wersjami asemblerów. Ostatni wymieniony dodatek jest w mojej opinii zbyt rozbudowany. Wątpię, żeby komuś przydało się 30 stron informacji o tym, jak ewoluowały kolejne wersje programu. Trzeba założyć, że wszyscy będą korzystać z najlepszej wersji 1.29. Jeżeli ktoś ma problemy z jej zdobyciem, ucieszy go informacja, że wydawnictwo Helion otworzyło dział shareware, w którym m.in. można nabyć pełną wersję ASM-One 1.29 z wszelkimi możliwymi dodatkami (4 dyski). Telefon do wydawnictwa: 0-32 132-04-31

Jeśli chodzi o estetykę samej książki, to wydana jest ona (podobnie jak poprzednia pozycja) w sposób estetyczny i - co ważne - trwały. Podsumowując, trzeba powiedzieć, że p. Adam Doligalski po raz drugi wydał pozycję godną uwagi. Początkujący niech najpierw zaopatrzą się w „Kurs...", bo aby wykorzystać bogate informacje z „Asm-One", należy już sporo wiedzieć.

FRANCKEY / DXP^SAF

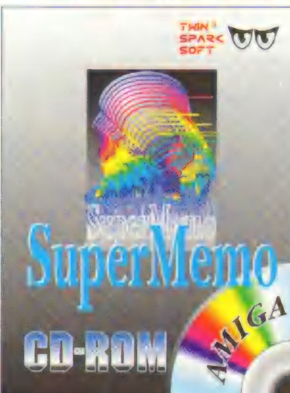
Dla takiej oferty warto kupić czytnik CD-ROM



REWELACYJNY PROGRAM PO REWELACYJNEJ CENIE. UCZ SIE SZYBKO I ZAPOMNIJ O ZAPOMINANIU.

SYSTEM 2.0

CD-ROM: 39 zł.
Dyskietki: 34 zł. !



SuperMemo jest programem wspomagającym uczenie się i zapamiętywanie informacji. Jest on niezastąpioną pomocą przy nauce języków obcych. Na jednym krążku CD-ROM razem z programem znajdują się bazy do nauki najpopularniejszych języków obcych. Każda z baz zawiera nagraną wymowę lektora co gwarantuje całkowitą poprawność fonetyczną nauki.

Podstawowe parametry SuperMemo:

- Dostosowanie szybkości nauki do indywidualnych możliwości Twojego mózgu.
- Pamiętanie opanowanej wiedzy spędzając na naukę minimum czasu.
- Wspomaganie uczenia się i zapamiętywania wszystkiego co da się przedstawić jako kombinacja tekstu, obrazu lub dźwięku, w postaci pytań i odpowiedzi.
- Duża szybkość opanowywania słownictwa i gramatyki języków obcych (3000 słów w ciągu miesiąca spędzając nie więcej niż pół godziny dziennie lub np. słownictwo wykształconego Amerykanina w ciągu 4 lat po 45 minut dziennie).
- Możliwość tworzenia własnych oraz modyfikacji gotowych baz danych.

Nie ma dla Amigi drugiego takiego CD-ROMu na którym zgromadzono by taką ilość danych do nauki języków obcych.

Bazy danych na kompakcie z SuperMemo 3.0 CD:

Advanced English
- Pełna nauka biernej znajomości języka angielskiego - 38 tys. jednostek.
- Nagrania zwrotów angielskich wykonane przez lektora - 20 tys. nagrań.

Podstawy języka angielskiego
- 3000 nagrań w języku angielskim.
- Wersje językowe: angielska, polska, czeska, rosyjska, niemiecka.

Niemiecki dla początkujących
- 1300 nagrań w języku niemieckim.
- Wersje językowe: polska, angielska, rosyjska.

Rosyjski dla początkujących
- 1300 nagrań w języku rosyjskim.
- Wersje językowe: polska, angielska, niemiecka.

Polski dla początkujących
- 1300 nagrań w języku polskim.
- Wersje językowe: ang, niemiecka, rosyjska.

Francuski
- 650 nagrań w języku francuskim.
- Wersje językowe: polska, angielska.

Hiszpański
- 650 nagrań w języku hiszpańskim.
- Wersje językowe: polska, angielska.

GALERIA
- 245 jednostek z zeskanowanymi obrazami najsławniejszych artystów.
- Wersje językowe: polska, angielska.



Multimedialna Interaktywna Ortografia Dla Ewidentnie Każdego

SYSTEM 2.0

CD-ROM: 69 zł.
(dostępny od listopada '98)
Dyskietki: 34 zł.

Rewelacyjny program do wspomagania nauki polskiej ortografii już jest!

Każdy z nas ma jakieś kłopoty z polską ortografią, robi mniejsze lub większe błędy. Jeżeli chciałbyś być bezbłędny a nie jesteś pewny:
- *czy napisać wielką czy małą literę,*
- *czy napisać dwa wyrazy razem czy osobno,*
- *czy w danym miejscu postawić przecinek, myślnik, wykrzyknik itp..*
- *czy napisać u/ó, rz/ż, h/ch, ą, ę, ń, ć, ś itp.*

nie musisz zapisywać się na kursy, szukać fachowych książek. MIODEK przepyta Cię z Twojej znajomości języka pisanego, wytknie Ci błędy, podpowie poprawne formy i reguły, którymi powinieneś się kierować w razie wątpliwości. Każdy błąd zostanie znaleziony i znajdzie swój indywidualny opis i podpowiedź.

Teksty podzielone są na następujące stopnie:

- **Podstawowy - materiał przygotowany dla dzieci 8 letnich i starszych.**
- **Średni - każdy śmiertelnik powinien sobie z tym poradzić.**
- **Akademicki - najwyższy stopień wtajemniczenia ortograficznego.**

Korzystając z MIODKA można się uczyć w dwojaki sposób:

- Pisząc dyktowany tekst, który może pochodzić z wewnętrznego generatora Amigi (wersja dyskietkowa) lub z płyty CD-ROM (nagrany wcześniej głos aktora), na komputerze a następnie w dowolnym momencie sprawdzając czy nie posiada on błędów. Jeżeli komputer znajdzie błędy postara się jak najprecyzyjniej podać regułę, którą powinniśmy się kierować przy pisaniu danego wyrazu, zwrotu itp. Poprawianie tekstu odbywa się interaktywnie umożliwiając nanoszenie natychmiastowych poprawek oraz kontrolny odsłuch danego fragmentu tekstu.
- Bez pisania tekstu. W edytorze programu ukaże się dyktowany tekst. W miejscach w których można popełnić błędy (zgodnie z wybranymi tematami tzn. "pisownia h/ch", "wielkie litery" itp.) pokażą się znaki zapytania. Specjalny rekurencyjny algorytm wygeneruje wszystkie możliwe warianty. Wybór właściwej formy powoduje przejście do następnego znaku zapytania. W przypadku błędnej decyzji podana zostanie reguła obowiązująca w danym przypadku oraz dla lepszego utrwalenia zostanie wyświetlony powiększony wyraz w poprawnej formie.



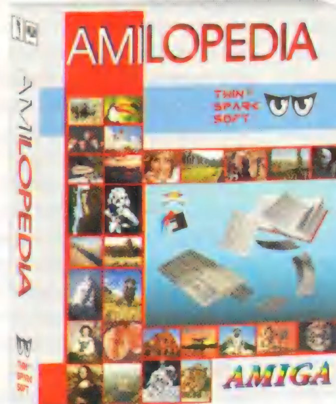
Taka okazja już się nie powtórzy. 45 komercyjnych programów prawie za darmo na TSS MEGA MIX.

Na jednym CD-ROMie został zebrany cały dorobek firmy TWIN SPARK SOFT - wszystkie programy w pełnych, najnowszych wersjach. Programy te można uruchomić bezpośrednio z CD-ROMu; oprócz tego na kompakcie znajdują się ich wersje instalacyjne. Na TSS MEGA MIX znajdują się wersje demo programów: SuperMemo CD (bazy danych: GALERIA, Rosyjski, Angielski), Amilopedia CD i MIODEK CD. Dodatkowo został na nim umieszczony rewelacyjny program English Reader.

Oto pełna lista programów na TSS MEGA MIX (alfabetycznie):

- ☐ *AmiLab wer. 1.2 .... 24,50 zł.*
- ☐ *AmiLab wer. 2.0 .... 34,00 zł.*
- ☐ *AmiSłownik Ang-Pol Pol-Ang .... 19,50 zł.*
- ☐ *AmiSłownik Niem-Pol Pol-Niem .... 19,50 zł.*
- ☐ *AmiSufler II .... 15,50 zł.*
- ☐ *AmiTekst Pro wer. 1.3 .... 35,00 zł.*
- ☐ *AmiTekst Pro GOLD wer. 3.03 .... 45,50 zł.*
- ☐ *Asystent Pro wer. 2.0 .... 34,00 zł.*
- ☐ *Atlantyda .... 12,50 zł.*
- ☐ *Avalon .... 9,50 zł.*
- ☐ *Bank Danych .... 19,50 zł.*
- ☐ *Chińczyk .... 14,50 zł.*
- ☐ *Firma wer. 6.5 D .... 160,00 zł.*
- ☐ *Fiskus wer. 3.0 .... 29,50 zł.*
- ☐ *Funturatum .... 39,50 zł.*
- ☐ *Geografia Polski wer. 2.0 .... 19,50 zł.*
- ☐ *Giełda Światowa .... 19,50 zł.*
- ☐ *Karciarz .... 15,50 zł.*
- ☐ *Koło Fortuny .... 9,50 zł.*
- ☐ *Kości Zostały Rzucone .... 9,50 zł.*
- ☐ *Kosztorys wer. 1.3 .... 70,00 zł.*
- ☐ *Masa Krytyczna .... 9,50 zł.*
- ☐ *Opera wer. 1.09 .... 24,50 zł.*
- ☐ *Organizator wer. 2.1 c .... 19,50 zł.*
- ☐ *Ortografia cz. I .... 19,50 zł.*
- ☐ *Ortografia cz. II .... 19,50 zł.*
- ☐ *Ortografia cz. III .... 19,50 zł.*
- ☐ *Pitagoras szk. podst. kl. 5,6,7,8 .... 24,50 zł.*
- ☐ *Pitagoras szk. podst. kl. 7,8 .... 24,50 zł.*
- ☐ *Pitagoras liceum kl. 1,2 .... 24,50 zł.*
- ☐ *Pitagoras liceum kl. 3,4 .... 24,50 zł.*
- ☐ *Pitagoras matura .... 24,50 zł.*
- ☐ *Planetarium .... 19,50 zł.*
- ☐ *QUAPTOS .... 8,50 zł.*
- ☐ *Skarabeusz .... 9,50 zł.*
- ☐ *SuperMemo wer. 3.01 .... 34,00 zł.*
- ☐ *Syzyf .... 9,50 zł.*
- ☐ *UBEK .... 19,50 zł.*
- ☐ *Wieża Hanoi .... 9,50 zł.*
- ☐ *You & Me Jęz. Angielski, lekcja 1 .... 35,00 zł.*
- ☐ *You & Me Jęz. Angielski, lekcja 2 .... 35,00 zł.*
- ☐ *You & Me Jęz. Angielski, lekcja 3 .... 35,00 zł.*
- ☐ *You & Me Jęz. Niemiecki .... 35,00 zł.*
- ☐ *You & Me Jęz. Francuski .... 35,00 zł.*
- ☐ *Zaklęta Wyspa .... 24,50 zł.*

Koszt wszystkich tych programów wynosi 1200,00 zł. Kupując MEGA MIX płacisz jedynie 160,00 zł. Jeżeli posiadasz w swoich zbiorach niektóre z w/w programów, to po udokumentowaniu tego faktu kartą rejestracyjną, możesz od kwoty 160,00 zł. odliczyć ceny posiadanych programów. Minimalna kwota którą możesz zapłacić za MEGA MIX wynosi jednakże 60,00 zł. tj. 5% wartości wszystkich programów.



SYSTEM 2.0

AmiLopedia 2.0 dostępna pod koniec 1998 roku.

CD-ROM: 90 zł.
Dyskietki: 49 zł.
upgrade z wer. 1.0: 30 zł.

UWAGA!
Wersja dyskietkowa wymaga instalacji na twardym dysku.

WERSJA 2.0
Unowocześniony, całkowicie nowy interface użytkownika.
Możliwość dodawania nowych haseł, grafik, animacji itp.
Wymagane 2 MB RAM, zalecana AMIGA 1200 z dopalaczem.

AmiLopedia to program, na który czekają wszyscy. Jest to komputerowa encyklopedia zawierająca kilkadziesiąt tysięcy haseł z różnych dziedzin wiedzy wzbogaconych o rysunki, fotografie i tabele. Tworzy ona kompendium wiedzy powszechnej, która powinna być znana lub dostępna w sposób łatwy i szybki każdemu człowiekowi. AmiLopedia dzięki przeniesieniu danych na komputer i ich specjalnemu opracowaniu zostawia daleko w tyle wszelkie książkowe wydawnictwa encyklopedyczne. Posługiwanie się nią jest wielokrotnie szybsze i wygodniejsze, a dodatkowe opcje pozwalają wykonywać operacje, które byłyby nie do pomyślenia w przypadku książkowej wersji encyklopedii.

Podstawowe cechy AmiLopedii:

- wszystkie dane, tabele, wykresy, schematy itd. przygotowane są w języku polskim,
- intuicyjna, uproszczona do granic możliwości obsługa programu, oparta o system ikon skomentowanych po polsku na belce okna programu,
- możliwość szybkiego dotarcia do każdego hasła poprzez wpisanie jego nazwy lub wybranie z listy,
- możliwość selekcji zbioru haseł przy użyciu systemu kwalifikatorów (np. hasła dotyczące medycyny, historii, mitologii, fizyki, itp.) lub przy pomocy filtra haseł (np. hasła, których druga litera to 'A', a trzecia litera to 'C'),
- możliwość stworzenia zbioru haseł, w opisie których pojawia się zadany przez użytkownika ciąg znaków (np. wyselekcjonowanie wszystkich haseł, w których opisie pojawia się słowo 'wojna'),
- system hipertekstu (odsyłaczy pozwalających wczytać hasło użyte w objaśnieniu innego hasła),
- bogaty zbiór rysunków, fotografii, mapek, tabel i innych danych podanych w syntetycznej postaci.

Źródłem danych AmiLopedii jest szereg wydawnictw: kilka różnych encyklopedii powszechnych, encyklopedie specjalistyczne, atlasy geograficzne, atlas anatomiczny, słowniki, Księga Rekordów Guinessa i wiele innych.

Wszystkie wymienione programy możesz kupić bezpośrednio u nas. Zadzwoń lub napisz - wyślemy je Tobie doliczając jedynie 3 zł. opłaty za wysyłkę.

TSS, Skr. Poczt. 18, 31-705 Kraków
tel/fax (012) 645-59-16 w godz. 8.00-15.00
http://www.tss.com.pl e-mail: biuro@tss.com.pl

Scenowe Wakacje '98

To już tradycja, że w okresie wakacyjnym odbywa się przynajmniej jedna scenowa impreza. Tegoroczne wakacje przyniosły aż trzy, każda na swój sposób udana. Specjalnie dla Was przygotowaliśmy tę obszerną relację z wszystkich parties jednocześnie, co pozwoli nam na porównanie i wybranie najlepszej imprezki.



Gwoli wyjaśnienia, w czasie wakacji odbyła się jeszcze jedna impreza scenowa, a raczej scenowy biwak. Otóż 11 lipca 98 w Mielnie rozpoczął się SummerLibationCamp IV. Nie zamieszczamy obszernej relacji z tej imprezy, bo nie było to party, tylko letni odpoczynek (hehe, odpoczynek...) scenowych ludków. Może w jednym zdaniu: SLCIV było imprezą udaną, przewinęło się przez nią ponad 40 osób i większość była zadowolona z tego, że się tu zjawiła (w tym również ja).

Jeszcze tylko jedna rzecz odnośnie raportów. Celowo pomijam w nich kompoty pecetowe z uwagi na tematykę naszego czasopisma. Nie ma sensu marnować miejsca na zbędne opisy pecetowego badziewia, gdyż na PC dobre rzeczy zdarzają się rzadko (i to raczej na party zachodnich, a nie u nas).

QUAST '98

Pierwszym wakacyjnym prawdziwym party było Quast '98, które odbyło się w dniach 7-9 sierpnia w Elblągu. Informacje o tym party zaczęły docierać do scenowego światka już od party RushHours '98. Szumne zapowiedzi wysokich nagród, wspaniałej atmosfery i zapewnienia o doświadczeniu organizatorów tylko w pewnej części pokryły się z prawdą.

Quast był pierwszą imprezą od wielu lat, która trwała trzy, a nie jak dotychczas dwa dni (przynajmniej tak było na naszym podwórku – scenie amigowej). Rozwiązanie to (moim zdaniem) chyba się sprawdziło i fajnie byłoby, gdyby tradycja ta była kontynuowana. Quast pod tym względem wyprzedził Gravity, które miało być właśnie pierwszym od wielu lat party trzydniowym.

Partyplace było standardowe – szkoła z dość dużą salą gimnastyczną (tu był bigscreen, tu siedzieli ludzie i tu odbywały się wszystkie compoty). Do dyspozycji przyjezdnych oddana została ww. sala gimnastyczna oraz kilka mniejszych sal lekcyjnych, w których urządzono sleeping room, manga room oraz można było tam w spokoju rozłożyć sprzęt i dokończyć swoje produkcje. Dodatkowo otwarte były także prysznice, z których można było korzystać do woli (tu organizatorzy mają dużego plusa!). Tuż po wejściu na właściwe partyplace (sala gimnastyczna) w oczy rzucał się bigscreen. Otóż był on DUŻY. Duży przez wielkie „D". Pierwszy raz na party widziałem bigscreen o takiej wielkości i jak się później okazało, o takiej jakości. Za to należy organizatorów tego party bardzo pochwalić. Dodatkowo obok umieszczony był mniejszy bigscreen, szkoda tylko że marnowano go na reklamy, ale cóż, pewnie dzięki tym reklamom mogliśmy się cieszyć takim genialnym bigscreenem głównym. Zaraz przy wejściu na party ulokowana została jeszcze jedna wręcz GENIALNA rzecz. Niestety, dowiedziałem się o niej (a raczej zauważyłem ją) już po tym jak przegadałem kartę „100" z kimś z Wrocławia (pozdrowionka!). Mowa oczywiście o aparacie telefonicznym (darmowym!) udostępnionym przez TPSA – jednego ze sponsorów tego party. To było genialne posunięcie – duży plus (zarówno dla organizatorów jak i TPSA).

Jak już wspominałem wyżej – party zaczęło się 7 sierpnia, czyli w piątek. W pierwszy dzień przed południem nie działo się nic ciekawego, podobnie po południu. Dopiero wieczorem odbyło się gfx compo, na którym niestety nie było mi dane być. O ile dobrze pamiętam, w tym samym dniu odbyło się music compo, w którym pierwsze miejsce zajął moduł Marca/HJB w kooperacji z Jimem/Mawi (pozdrowionka!). Pełne rezultaty macie w tabelkach gdzieś obok.

W nocy z piątku na sobotę (wtedy wróciłem na party place – było już po konkursach muzycznym i graficznym) na głównej sali odbyło się coś w stylu imprezy techno. Było bardzo skromnie, bo pod bigscreenem skakało tylko kilka osób, błyski stroboskopu co kilka minut (wtedy gdy ktoś robił zdjęcie), a dymik to był chyba tylko z papierosów – ogólnie było niezbyt ciekawie. Ale nieważne, w końcu nie imprezy techno na party są najważniejsze.

Następny dzień rozpoczął się bardzo spokojnie (i dlatego tak polubiłem party trzydniowe – wszystko dzieje się bez pośpiechu). Ogólnie zleciał on





nam wszystkim na nieustannych rozmowach, spożywaniu napojów orzeźwiających, tudzież innych rzeczy do jedzenia. Pogoda była wspaniała (jak na sierpień przystało), więc większość czasu spędziliśmy na zewnątrz. W sobotę odbyły się zawody w piłkę nożną (wygrali chyba commodorowcy), a w którymś momencie na bigscreenie puścili film Hakerzy. Puszczane były też demka, zarówno te normalne jak i te bardziej wykręcone. Po południu bowiem dorwali się do compo machine członkowie multimedialnej formacji PSB i puszczali swoje produkcje.

Pod wieczór odbyły się te najważniejsze compoty, czyli 4KB intro oraz demo compo. Poziom inter 4K był IMHO średni. Wygrało zdecydowanie najlepsze - Nomad/Victims, produkcja o tyle ciekawa, że zakodowana przez człowieka dotąd mi nieznanego. Z tego co wiem, jego produkcje pojawiały się już wcześniej na różnych parties, jednak nie wyróżniały się niczym. Grupa Victims po party w Elblągu rozwiązała się i powstała nowa formacja – Potion. Wróćmy jednak do inter 4K. Drugie miejsce zajęła grupa Taski z intrem Bool!. Jest niezłe, jednak o tyle gorsze od miejsca pierwszego (oraz tych niżej), że wymaga koprocesora. W intrach 4K ma to duże znaczenie, gdyż pozwala na znaczne skrócenie kodu (a o to przecież w intrach 4K chodzi). Trzecie miejsce zajął Psion/Mawi (nowa postać na holenderskiej scenie) z intrem Missed.

Następne było 64KB intro compo. Tu poziom był troszkę niższy niż w intrach 4KB, jednak na jedną z produkcji warto zwrócić swoją uwagę. Mowa o intrze grupy Victims, które zajęło pierwsze miejsce. Spleen jest o tyle ciekawe, że wszystkie teksty w nim (a jest ich trochę) są w języku polskim. Wprowadza to bardzo charakterystyczny klimat, proponuję to jednak poczuć samemu i obejrzeć to intro, gdyż ciężko jest przelać to na papier.

Poziom demo compo nie zachwycił, wybiło się jedno demo – Blow / NahKolor. Klod, który już jest po egzaminie maturalnym, wziął się na nowo za scenę i efekty jego pracy już widać. Cieszy, że są ludzie tak przywiązani do sceny, że powracają po okresie tak długiej absencji i potrafią ot tak – wyczesać na party. Na pewno kosztowało to dużo pracy, brawo! Drugie miejsce zajęło bardzo długie (i dla mnie trochę nudnawe, do tego puszczone dwa razy) demko grupy Vegas.

Organizacja party Quast '98 była z jednej strony bardzo dobra (szybkie podliczanie wyników, kompoty na czas, ogólne zainteresowanie samymi przybyłymi), jednak nie obyło się bez wpadki. W nocy z 2. na 3. dzień doszły nas plotki (które okazały się prawdą), że.. niestety, ale na party nie będzie nagród. Wywołało to istną burzę wśród przybyłych, a w szczególności u tych, którzy coś wystawiali. Kiedy ktoś powiedział przez mikrofon o braku nagród, grupka osób znajdujących się na sali zaczęła skandować niecenzuralne hasła pod adresem organizatorów domagając się przy tym zwrotu pieniędzy za wejściówki. Organizatorzy zareagowali natychmiast i postanowili odsprzedać jednemu ze sponsorów główną nagrodę party (PII) i otrzymane pieniądze podzielić między wygranych. To jednak nie było najlepsze wyjście, bowiem pieniędzy starczyło jedynie na miejsca pierwsze w poszczególnych competitions (co podobno jest tradycją na Quastach). IMHO nie jest to najlepsze wyjście, bowiem nierzadko miejsce 2. lub 3. prześcigało produkcję z miejsca 1., a już na pewno ich autorzy musieli się równie ciężko napracować. Niestety, ich praca nie została w żaden sposób nagrodzona (chociaż zajęcie wysokiego miejsca to też nagroda).

Zaistniała sytuacja trochę dziwi. Dziwi, bo party Quast można zaliczyć raczej do imprez komercyjnych: multum sponsorów (na samym idencie widnieją nazwy kilkunastu firm sponsorujących), kilkuset partowiczów, raczej zero zniszczeń na partyplace... A jednak nie starczyło na obiecywane nagrody. Nie miałbym do nikogo pretensji (i wszyscy inni, którzy coś wystawiali), gdyby nie te „profesjonalne", kolorowe reklamówki party mówiące m.in. o wspaniałych nagrodach, dla których warto to party odwiedzić (w to naprawdę można było uwierzyć!!). Pamiętam tyle, że za demo Klod/NahKolor odebrał 800 zł.

Pora na podsumowanie tego party. Imprezę zaliczam raczej do udanych. Nie podobało mi się dużo. Bardzo denerwowali mnie wszędobylscy tzw. Quake lammah – młodzi (i nie tylko) pecetowcy, którzy na party non stop przycinali w jakieś bezsensowne gierki nie reagując na świat zewnętrzny.

Cóż – jak to ujęła prasa Elbląska – „(...) zapraszamy wszystkich na młodzieżowe targi komputerowe Quast '98 (...)". Niestety, właśnie tak to na party place wyglądało. Na szczęście była ładna pogoda i w środku siedzieliśmy raczej tylko wtedy, gdy coś się działo, resztę czasu spędzaliśmy na zewnątrz, przed wejściem do budynku. Nie podobało mi się także zamieszanie z nagrodami. Organizatorzy nie powinni dopuścić do takiej sytuacji, a kiedy już się to stało (czyli wiedzieli już o tym, że będzie problem z przyznaniem nagród) – powinni nie dopuścić do przecieków na ten temat i najpierw zacząć działać, a dopiero potem informować ludzi. Teraz może trochę o zaletach. Podobało mi się party place (prysznice, kilka otwartych pomieszczeń, duża sala główna odpowiednio przyciemniona). Podobał mi się bigscreen, na którym można było odróżnić piksele w loresie, podobał mi się gest TPSA – jednego ze sponsorów party, podobała mi się organizacja kompotów (przykładowo, jeśli autor pracy zażyczył sobie zmiany compo machine, dokonywane to było bez zbędnego smucenia), podobało mi się intro grupy Victims wystawione na party, podobało mi się również to, że party trwało trzy dni.

INTEL OUTSIDE V

Drugim party, które odbyło się w wakacje, było Intel Outside V. Zdecydowanie party z tradycjami, które jako edycja IV zorganizowane zostało we Włocławku, w roku 1998 wróciło do korzeni – grupy Union i warszawskiego klubu Stodoła. IO5 odbyło się w dniach 24-25 sierpnia. Było to (podobnie jak wszystkie poprzednie Intele) party dwudniowe. Rozbestwiony po Quaście, z perspektywami trzydniowego Gravity (bo wcześniej mi to nie przeszkadzało) trochę się zawiodłem na formule party dwudniowego.

Partyplace (jak już wspominałem wyżej) był klub studencki Stodoła. Miejsce na party naprawdę dobre, gdyby nie jeden szczegół. Otóż klub Stodoła ma własną ochronę, która delikatnie mówiąc jest dołująca. Jak zauważyliście – w relacji z Quasta nawet nie wspominałem o ochronie, bo nie było o czym. Tam ochrona oczywiście była, ale nie rzucała się nawet w oczy. Przy każdym wejściu do Stodoły byliśmy sprawdzani, musieliśmy przechodzić przez specjalne bramki (to jeszcze da się zrozumieć), jednak w którymś momencie (pod wieczór) ochronie się zaczęło chyba nudzić i robili sobie z niektórych z nas niezłe jaja. Ja na przykład nie mogłem się wydostać w nocy z party przez ok. 4 godziny. Dlaczego? Nie wiem do teraz. Echh... nieważne, tylko mały apelik do organizatorów tego i innych party, żeby przed samą imprezą po prostu porozmawiali z ochroniarzami, to może rozwiązać wiele nieporozumień w czasie samego party. Bigscreen na Intelu nie był tak wielki i takiej jakości jak na Quaście, jednak nie było aż tak źle. Umiejscowiony był w głębi sceny, tak że rzutnik trochę niektórym z nas zasłaniał to, co znajdowało się na bigscreenie.

Pierwszy dzień na party upłynął bardzo szybko. Zaraz po przyjeździe (ok. południa) zaczęliśmy być wpuszczani do środka. Dziwiła trochę liczba ludzi, bo nie było ich zbyt wielu. Jak się później okazało, frekwencja nie poprawiła się już do końca imprezy. Terminy IO5 i Gravity były do siebie zbliżone, więc ludzie zazwyczaj wybierali tylko jedną z tych imprez. Nie ma jednak tego złego: party odwiedziło kilkuset amigowców i śladowe ilości użytkowników pc. Duży plus za formułę nie przeczącą swojej nazwie. Party to można było zdecydowa-

QUAST '98

DEMO COMPO
1. Blow / Nah-Kolor
2. GrimLeaven / Victims
3. MindWalker / Vegas
4. The Girl with the Sun... / MAWi

64KB INTRO COMPO
1. Spleen / Victims
2. Beetle / Mystic
3. Kkube / PSB
4. Slyboots / Reksio Design
5. Cosmic rain / Sector B

4KB INTRO COMPO
1. Nomad / Victims
2. Bool! / Taski
3. Missed / Mawi
4. Ra-wicz / Phase Truce
5. Face / Joker

4-CH. MUSIC COMPO
1. Living some Dreams / Marc^HJB and JiM / MaWi
2. In a jiffy / Echo of DIFUSION
3. Alpus melba! / Revisq of FLP^AND^NAH and Muffler^HJB^DCS
4. A better love / Maxsoft of DarkTeam+Whelpz
5. Wooden train / God of PRiSM

MULTICH. MUSIC COMPO
1. Calm night / Echo of DiFUSiON
2. When the sky burns / Singer of GRiNDERS
3. Alien Nation / VLX of UTOPia^-DiAL^SectorB
4. Uniphone / Hirs of RED BULLZ
5. Winter Avenue 4 / Bigyo of Exodus

GFX COMPO
1. Jasmin / Mod
2. Nilma / Seti
3. Punisher / Kobold of Ind
4. Onyx Generation / Madd^MST and Mustafa^MST
5. Cirafa / Bonk of Decease

RAYTRACE COMPO
1. Dragon / Pinias of Platoon
2. Jazda na Quasta / Io of FUSE
3. Baby Dream / Fazi of Exile
4. Enak 5 / Konus of Red-Bullz^Whelpz
5. DeepRangers / Duncan of Experience

ANSI COMPO
1. FRANCE'98 / Wodniak
2. Blondie / Rebel
3. Spiritalius / Cro
4. Bog stworzyl Ewe / Simon King
5. Yop! / Garfiled

GRAVITY III

DEMO COMPO
1. Automatikk for the people / Mawi
2. Riot / Appendix
3. Absolon / Venus Art & Mawi

64KB INTRO COMPO
1. Outgrowing / Potion
2. React / Absurd
3. Shema / Nah-Kolor
4. Hidden memories / Phase Truce
5. Ast / Amnesty

4KB INTRO COMPO
1. 4kb / Whelpz
2. They / ITB of Ind.
3. Quiet / Darkage
4. Diao / Mawi
5. Eniac / Floppy

2D GFX COMPO
1. Colored lights / Visual of OmniColour
2. One Second / Pazur
3. Loofa / Grass of Hypnotize
4. Forest / Lazur of Pulse
5. Lady / Szatin of Anakata

3D GFX COMPO
1. Demon / Io of Fuse
2. Tibernakulum / Zoltan of Amnesty
3. Weź mnie Żywcem / Coner
4. Tower of Power / Diablo of DeFect
5. Killer / Slider of Moons

MUSIC COMPO
1. Demotune / Norm of Agravedict
2. Rock'98 / Traymuss of Giraffe
3. Dead Flower 2 / Falcon of Pulse
4. Discoshit / Grogon of Picco
5. Discotheque / Protas of NAH-Kolor

VHS COMPO
1. V-Block / Ogniste Bejbe by Venture
2. My Planet / Agravedict
3. Oblicza Wojny / Trio
4. A better alternative / Suspect
5. Gift / Tetno

CRAZY COMPO
1. Rycerze okrągłego stolca /Odbyt
2. Fuck Lame
3. Crazy Sexy Cool / Odbyt
4. Poczta / Brygada RR
5. Zorek

nie nazwać INTEL OUTSIDE, tak trzymać! Z rozmów, jakie przeprowadziłem z organizatorami party, wiem, że „dzięki" temu są do tyłu z pieniędzmi. Jednak są zadowoleni z takiego obrotu sprawy i z takiej atmosfery na party (bo było naprawdę bardzo amisiowo).

Wieczorem pierwszego dnia odbyły się compoty. Tu produkcji było mniej niż na Quaście. Nie było 4KB intro compo, za to odbyły się 40KB intro compo oraz demo compo. Wystawione zostały tylko trzy intra. Poziom nie był zbyt wysoki, co można tłumaczyć głównie tym, iż 40KB intro compo to rzadkość w Polsce, u nas raczej królują 64KB intra. Pierwsze miejsce zajęła grupa NahKolor intrem „Dive", które jest debiutem nowego polskiego kodera - Rippera/NahKolor. Intro to było przerabiane w pośpiechu z 64KB na 40 na samym party, dopiero po imprezie wypuszczona została finalna wersja.

Niedosyt po 40KB intro compo zrekompensowało demo compo. Tu dwie wspaniałe produkcje stojące na najwyższym, światowym poziomie, które miałyby szanse na zamieszanie na jakimś zachodnim party. Mowa tu o demie Nadia grupy Floppy oraz The field where I died grupy VenusArt. Pierwsza produkcja została zakodowana przez Ziga/Floppy, który pokazał wszystkim, że cały czas udoskonala swój kod. W demie Zig razem z Defem (który zajmował się rzeczami 3D) oraz z X-Ceedem stworzyli naprawdę świetny klimat, który chyba zadecydował o wygranej. Współczuję Zigowi, który niestety znów nie obejrzał swojego dema na bigscreenie, bo robiło niesamowite wrażenie. Drugie miejsce w demo compo zajęła produkcja coraz bardziej produktywnej grupy VenusArt – demo wymagające do odpalenia procesora PPC (swoją drogą to ciekawe, że tylko grupa VenusArt w tej chwili supportuje ten procesor, a są z tego znani już na całej światowej scenie). Wychodzi tu jednak na wierzch wyższość kodowania w językach niskiego poziomu (jak to ma przypadek w Nadii) nad programowaniem dem w C (jak to jest w przypadku dem grupy VenusArt).

Chciałbym wspomnieć o czymś jeszcze. BJSebo również w swoim demie stworzył niesamowity wręcz klimat. Historyjka porwanej dziewczynki nie trzyma się jednak kupy i chyba dlatego demo to nie wygrało. Jeden efekt z niego utkwił mi w pamięci i chyba na długo w niej zostanie, bo jest po prostu GENIALNY. Trzy (chyba) zeppeliny wyłaniające się z białej mgły i do tego spokojna nastrojowa muzyka... Ludzie na party naprawdę głośno klaskali i widać było, że spodobało im się to bardzo... Echh.. Oby więcej powstawało tak klimatycznych efektów (albo całych dem...).

Kompoty pecetowe nawet się nie odbyły. Podobno (tak mówił TheGenerat) oddane zostały dwa dema, z czego jedno było animacją w formacie AVI, a drugie nie chciało się odpalić na compo machine.

Przed demami odbyło się jeszcze jedno compo – zdobywające sobie



coraz większą popularność nie tylko u nas w Polsce – VHS compo. Dwa pierwsze miejsca zajęły produkcje grupy Union, co wydaje się małym (a może dużym?) nieporozumieniem. Zawsze tak było i za każdym razem to mówię, że grupa organizująca party nie powinna nic wystawiać na swojej imprezie, a jeśli już komuś tak zależy na zaprezentowaniu swojej twórczości, to poza konkursem. Dlaczego? Po to aby nie było potem nieporozumień i niedomówień czy wygrana produkcja rzeczywiście była najlepsza... Nic tu oczywiście nie sugeruję, bo rzeczywiście dwa pierwsze miejsca zdecydowanie są fair, jednak po co? Dla nagrody? Przecież jest wiele innych parties, na których można to wystawić, niekoniecznie w Polsce. A skoro jest to tak dobre, że wygrywa Intela, to wygra też inne party... Trzecie miejsce zajęło VHS demo niezmordowanej grupy Plastic, która co imprezę pokazuje jakąś produkcję na VHS wciąż podnosząc swoje umiejętności. Tak trzymać!

Gwoli sprawiedliwości warto wspomnieć o compotach 8-bitowych. Otóż tutaj czasami sala reagowała naprawdę żywiołowo, gdyż pokazywane były niesamowite rzeczy, o których nie śniło się twórcom tych komputerów.

Nagrody na Intelu były bardzo wysokie. Tu organizatorów trzeba pochwalić za wywiązanie się z obietnic znajdujących się w invitation. Pierwszą nagrodą w demo compo była karta PPC do A4000 warta 4300 zł w ofercie sponsora, który ją ufundował (firma Amigo). Zig jest szczęśliwy, miejmy nadzieję, że już niedługo zaszokuje nas czymś supportującym ten procesor... Za drugie miejsce w tym compo BJSebo odebrał... tablet graficzny. Na Intelu widać było tendencję do znacznego rozgraniczenia wartości pierwszej nagrody z nagrodami za drugie i trzecie miejsce.

Party Intel Outside V będę wspominał naprawdę dobrze. Wspaniała amigowa atmosfera, kilka naprawdę niesamowitych produkcji (i tyle wolnej przestrzeni - przyp. RB ;). Miejmy nadzieję, że za rok również dane nam będzie spotkać się w Warszawie (niekoniecznie w Stodole).

GRAVITY III

Ostatnim party tegorocznych wakacji było Gravity3, które odbyło się w dniach 28-30 sierpnia w Turawie pod Opolem. Gravity było podobnie do Quasta party trzydniowym. Idea trzeciej edycji opolskiego party już w zamierzeniach była kontrowersyjna. Party tylko na zaproszenia, utworzenie specjalnej listy tych pracowitych i zasłużonych członków sceny, którzy mieli wstęp na party. W zamierzeniach miało to wyeliminować osoby tylko czerpiące ze sceny nic w nią nie wkładając, które tylko bawią się jej kosztem. Po pewnym czasie od pierwszych zapowiedzi Gravity3 pojawiło się pierwsze preinvitation, a w nim lista ludzi zaproszonych na party + informacja o ustępstwach dla osób, które nie są jeszcze znane, a bardzo im zależy na wejściu. Każdy, kto przywiezie ze sobą komputer, miał bez problemu dostać się do środka i nie musiał figurować na liście.

Czy jednak tak wyglądało party Gravity? Otóż niestety nie. Ostatnie invitation głosiło, że na party dostanie się każdy, jeśli jednak nie ma go na liście, musi postawić organizatorom (albo ofiarować na nagrody, już nie pamiętam) jedno piwo (podobno stary, scenowy zwyczaj...). Cóż, w tym momencie czar party tylko na zaproszenia po prostu prysł. Jak się okazało, nikt nikomu nie musiał piwa stawiać, wchodzili wszyscy, którzy uiszczali opłatę przy wejściu, każdy dostawał identyfikator. Jedynym przywilejem, który mieli tylko zaproszeni, była możliwość głosowania.

Ogólnie można powiedzieć, że i tak Gravity wiele zyskało na samych zapowiedziach. Nie zjawiło się wielu „scenowców", którzy tylko bawią się na parties nic kompletnie dla sceny nie robiąc i lejąc na wszystko i wszystkich (komentując tylko i mieszając organizatorów z błotem).

Zaraz po przyjeździe do Opola wykończeni okresem pomiędzy Intelem, a tymże party (prawda Blaze!?) udaliśmy się obejrzeć sleeping room (jak i cały ośrodek na którym party się odbywało). Muszę powiedzieć, że ośrodek ZHP w Turawie to chyba idealne miejsce na party. Bigscreen został umiejscowiony w tutejszej stołówce, co wielu starszym scenowcom przypomniało stare dobre czasy, gdy była to jeszcze tradycja. Ekran był dosyć dużych rozmiarów i nawet dobrej jakości. Do dyspozycji partowiczów oddana została wspomniana stołówka oraz kilka innych pomieszczeń, w których w zależności od potrzeby rozstawiane były komputery, spali lub bawili się ludzie. Ośrodek ZHP położony jest nad jeziorem, nie było jednak pogody na kąpiel. Prawdopodobnie z tego również powodu nie odbyło się zapowiadane duże ognisko (a szkoda). Czas na party upływał bardzo szybko. Atmosfera była naprawdę niesamowita, może dlatego, że nie było zbyt dużo ludzi...

Konkursy rozpoczęły się drugiego dnia imprezy. Dema w crazy compo były nawet dość śmieszne. Wszelkie przegięcia i straszliwe biedy po prostu nie przeszły wnikliwej selekcji.

W 4KB intro compo wygrała młoda formacja Whelpz. Drugie miejsce zajął młody koder ITB, który (co ostatnio jest rzadkością) nie przynależy do żadnej grupy. Swoją drogą cieszy, że na naszej scenie pojawiają się nowe twarze, do tego zdolni ludzie potrafiący wygrywać party. Tak trzymać! W czasie 4KB intro compo zdarzył się zabawny wypadek. Otóż ktoś przez przypadek wrzucił intro 64KB grupy NahKolor do katalogu z 4-kilówkami. Jakież było zdziwienie ludzi na sali, gdy na ekranie pojawiły się wspaniałe, kolorowe efekty, do tego szybka muzyka i kredyty, w których oprócz Metal Designera, Scouta, Mufflera wymienionych zostało jeszcze kilku ludzi. Szczerze mówiąc, miałem szczękę na ziemi. Najbardziej zaskakująca była jednak reakcja ludzi znajdujących się na sali, którzy po wyłączeniu tego interka zaczęli skandować „Amiga rulez!".

Po 4-kilówkach nastąpił czas na intra 64KB. Tu poziom IMHO nie był zbyt wysoki, a jakość została zamieniona chyba na ilość, gdyż inter 4KB było aż dziesięć. Wygrała produkcja nowopowstałej grupy Potion (grupa utworzona po rozpadzie Victims). Drugie miejsce zajęło intro grupy Absurd, której koder – BTA – z party na party wciąż podnosi swoje umiejętności (co widać). Trzecie miejsce zajęła „czterokilówka" grupy NahKolor (swoją drogą nawet jak na 64K intro bardzo ciekawa to produkcja).

O ile mnie pamięć nie myli, następnym compo było VHS demo. Tu chciałbym zwrócić uwagę (jak pewnie wszyscy inni znajdujący się wtedy na sali) na produkcję grupy Venture. Ognista Bejbe to ni mniej ni więcej, tylko teledysk disco polo. Wszystko zaczyna się wywiadem z członkami grupy, którzy opowiadają o swojej twórczości i planach na przyszłość, pokazują nową płytę. Potem tylko pozdrowienia dla boysbandów Appendix i VenusART i zaproszenie do oglądania ich ostatniego teledysku. Sam clip również kapitalnie wykonany, okraszony muzyką w swojskich (??? – przyp. RB), discopolowych klimatach. Wszystko to złożyło się w fenomenalną całość, a tłum dosłownie szalał na sali. Ostatnio taką reakcję ludzi na party widziałem w czasie pokazu dema VHS Gwiezdne Wojny na party RushHours98. Reszta dem VHS również stała na bardzo wysokim poziomie, rzekłbym dużo wyższym niż na Intelu. W każdym razie gratulacje dla grupy Venture za świetny pomysł i udaną realizację.

Ostatnim kompotem było amiga demo compo. Tu wystawione zostały tylko trzy produkcje, czego powodem prawdopodobnie (a raczej na pewno) był mały odstęp czasu pomiędzy Intelem, a Gravity. Demo compo wygrała produkcja grupy MaWi - Automatikk for the People. W tworzeniu tego dema uczestniczyło kilku koderów z polskiej sceny (Informer/ex. APX, Def/Floppy i Aln!/Apx^Mwi) i jeden ze sceny holenderskiej (Psion/Mwi). Demo nie tyle ciekawe z racji efektów (chociaż i te wcale nie są złe), co designu. Drugie miejsce zajęło demo Informera/ex. Appendix, które wydane zostało jako pożegnanie tego ostatniego z grupą. Trzecie miejsce i tu niespodzianka, zajęło kolejne demo grupy VenusArt wymagające procesora PPC. Demko to było bardzo ciekawe pod względem fabuły, jednak wykonane chyba niezbyt starannie. Moim zdaniem w porównaniu z demem z Intela, produkcja VenusArt z Gravity wypada kiepsko. Prawdopodobnie i tu problemem był mały odstęp czasu między Intelem, a Gravity, kto wie...

Może jeszcze trochę o nagrodach na tegorocznym GRV. Otóż nie były one zbyt wysokie, można nawet powiedzieć że były symboliczne. Za 1. miejsce w Amiga demo compo autorzy dema otrzymali do podziału 9 nagranych płytek CD. Dodatkowo zostawili swój adres, na który dosłane miało być w późniejszym terminie jeszcze 10 czystych kompaktów. I to wszystko – w porównaniu do nagrody z Intela to naprawdę niewiele. Z tego co wiem, czyste płytki jeszcze do wygranych nie dotarły...

Mimo tego muszę powiedzieć, że party Gravity '98 było chyba najlepszym party, na jakim było mi dane być. Wspaniałe miejsce, wspaniali ludzie, atmosfera – to wszystko powoduje, że Gravity jeszcze długo będzie tkwiło w mojej pamięci. Korzystając z okazji chciałbym na naszych łamach pozdrowić wszystkich, z którymi na tym i innych party się bawiłem lub których tam właśnie poznałem, a w szczególności Elę/PT, która miała duże szczęście, że jej pierwsze w życiu party (GRV3) było tak udane. Miejmy nadzieję, że następne też takie będą. Miejmy też nadzieję, że grupa Anadune nie spocznie na laurach i za rok powtórzy sukces tegorocznego Gravity kontynuując stworzoną w tym roku (ale niezbyt egzekwowaną) tradycję trzydniowego party tylko na zaproszenia.

Maciej Matyka (MaQ/Floppy)
maq@opnt.optimus.wroc.pl

INTEL OUTSIDE V

DEMO COMPO
1. Nadia / Floppy
2. The field where I died / Venus Art
3. Sketch / Venture

40KB INTRO COMPO
1. Dive / NAH-KOLOR
2. REFORMATION / Phase Truce
3. Around / Joker

MUSIC COMPO
1. Born / Wierza
2. Passing Time / X-Ceed
3. Daz 2 Awakening / XTD

GFX COMPO
1. Demon Box / Mustafa
2. Underwater Flave / Madd
3. Shoespeed / Modern

VHS DEMO COMPO
1. Animal of Union
2. Pic of Union
3. demo Plastic





AmigaGuide od kuchni

AmigaGuide to ostatnio bardzo modny i powszechny sposób prezentacji najrozmaitszych danych, począwszy od instrukcji do programów, a skończywszy na magazynach dyskowych.

TYTUŁEM WSTĘPU

AmigaGuide jest skryptem niezwykle prostym w projektowaniu i użytkowaniu. Każdy dokument składa się z tekstu i zawartych w nim odnośników, po kliknięciu na które możemy podziwiać ich zawartość na ekranie monitora. Warto tu wspomnieć, że omawiane odnośniki mogą nie tylko prowadzić nas ku następnym podrozdziałom, ale także przyczyniać się do wyświetlania grafiki czy uruchamiania konkretnego programu (gry).

Możliwości są ogromne, a sęk w tym, że nie zawsze wiemy, jak je w pełni wykorzystać. Dlatego chciałbym uczynić z tego artykułu swoiste kompendium wiedzy dla wszystkich tworzących format .GUIDE.

Komendy, których użycie jest opcjonalne, oznaczone są w opisie jako „nie wymagane"; nawiasy kątowe informują o konieczności umieszczenia zamiast nich (nawiasów) - atrybutów danego polecenia, których treść zależy tylko od piszącego skrypt (np. @DATABASE „baza.guide"). Niektóre z poleceń dostępne są jedynie w nowszych wersjach AG i oznaczyłem to następująco – jeżeli wymagany jest AG dostarczony z systemem 3.0 – na końcu objaśnienia danej komendy znajduje się napis „V39". Natomiast jeśli dane polecenie wymaga AG dostarczonego z systemem 3.1 – na końcu objaśnienia dodałem napis „V40".

SZCZYPTA TEORII

Jak każdy hipertekst, AG składa się z różnego rodzaju komend. Wszystkie komendy poprzedzone są tzw. „małpką", czyli znakiem „@" i możemy podzielić je na dwie grupy:

- globalne,
- węzłowe.

Dodatkowo mamy tu do czynienia z tzw. atrybutami komend, które do poprawnego działania potrzebują danych od piszącego skrypt.

KOMENDY GLOBALNE

Zaliczamy do nich komendy występujące (w większości przypadków) na początku dokumentu. Dzięki temu, iż poprzedzają zdefiniowanie jakichkolwiek węzłów, każdy z tych ostatnich, występujący dalej w dokumencie, podlega zasadom ustalonym przez początkowe komendy globalne. Nie oznacza to jednak zakazu stosowania komend globalnych wewnątrz dokumentu, przeciwnie – niektóre z nich mogą wręcz przyjmować postać węzłową!

@DATABASE <nazwa dokumentu> – jest to komenda rozpoczynająca każdy dokument AG. Można by rzec, iż jest to swoisty identyfikator każdego skryptu AG. W miejscu „<nazwa dokumentu>" wpisujemy nazwę naszego hipertekstu.

@$VER: <wersja> – pozwala na zdefiniowanie wersji naszego dokumentu. Od tego momentu używając systemowego polecenia VERSION będziemy mogli otrzymać krótką informację o naszym projekcie. Przykładowe użycie:

@$VER TEKST1 09-02-98.

@AUTHOR <autor> – informacje o autorze danego dokumentu; nie wymagane.

@(C) <prawa> – copyright, czyli informacje o prawach autorskich; nie wymagane.

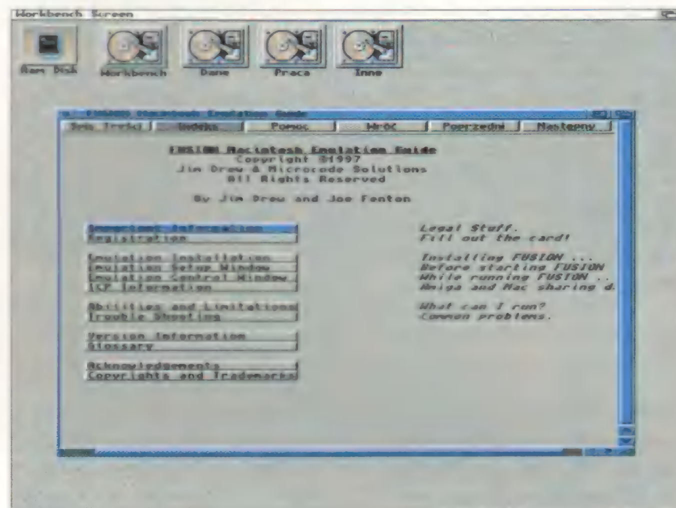
@FONT <nazwa czcionki> – dzięki tej komendzie zyskujemy możliwość odgórnego ustalenia, jaką czcionką będzie wyświetlany nasz dokument. Standardowo jest to czcionka ustawiona w preferencjach WB jako systemowa. W parametrze <nazwa czcionki> wpisujemy nazwę fontu; nie wymagane. Użycie:

@FONT topazpl.font 9

@MASTER <katalog> – określa katalog dostępu dla oryginalnego pliku tekstowego, z którego został stworzony dany dokument AG; nie wymagane i praktycznie nie stosowane.

@HEIGHT <liczba wierszy> – określa liczbę wierszy tekstowych możliwych do odczytania w największym węźle, np. @HEIGHT 50 oznacza użycie 50 wierszy w największym z węzłów; nie wymagane.

@WIDTH <liczba znaków> – oznacza liczbę kolumn w największym węźle. Użycie takie samo jak w przypadku @HEIGHT; nie wymagane.



@HELP <ścieżka/węzeł> – tą komendą określamy jaki węzeł zostanie wyświetlony po naciśnięciu przycisku HELP przeglądarki AG (np. MultiView); nie wymagane.

@INDEX <ścieżka/węzeł> – tą komendą określa się węzeł wyświetlany po naciśnięciu przycisku INDEX w AG; nie wymagane.

@MACRO <nazwa> <komendy> – definiuje makrodefinicję dla aktualnie wyświetlanego dokumentu. Składa się ona z przypisań oraz ewentualnie z innych makrodefinicji. Akceptowane przez nie argumenty poprzedzone muszą być znakiem „$" (króliki Bugsiki...), z dopisanym numerem dla każdego parametru (np. „$1", „$2", itd.). Komenda ta jest dosyć skomplikowana i użycie jej wymaga od piszącego skrypt AG pewnej dozy logicznego myślenia. Makro dostępne jest dla wersji V40 AmigaGuide. Przykładowe użycie:

@{italic „ten tekst będzie pochyły"}
@MACRO italic „@{i} $1 @{ui}"

@ONOPEN <komenda ARexxa> – pozwala na odpalenie skryptu ARexxa w momencie otwierania dokumentu. Uwaga! Jeżeli skrypt zwróci błąd, dokument nie zostanie wykonany; nie wymagane; V40.

@ONCLOSE <komenda ARexxa> – działanie jest analogiczne jak w wypadku poprzedniej komendy, jednakże z tą różnicą, że tu definiujemy skrypt, który zostanie uruchomiony w momencie zamykania dokumentu; nie wymagane; V40.

@REM <komentarz> – komenda ta służy do umieszczenia w dokumencie rozmaitych komentarzy (np. „mama już zrobiła obiad"...); nie wymagane.

@REMARK <komentarz> – działa tak jak @REM; nie wymagane.

@TAB <liczba> – w miejsce liczby wstawiamy rozmiar tabulatora w znakach (domyślnie jest 8); nie wymagane; V40.

@WORDWRAP – komenda włącza justowanie (wyrównywanie) wszystkich paragrafów. W systemie 3.0 (AG V39) ta komenda używana jest po to, by justowany paragraf nie miał znaków końca linii (enter). Polecam jednak użycie do justowania następnej komendy, a dlaczego?...

@SMARTWRAP – już sama nazwa tłumaczy, dlaczego proponuję tę komendę. W tym wypadku nasz tekst zostanie wyjustowany w sposób trochę bardziej inteligentny (jeżeli komputery w ogóle są trochę inteligentne) niż w wypadku @WORDWRAP. Tu paragrafy muszą być oddzielone dwiema pustymi liniami; nie wymagany; V40.

@NODE <nazwa> <tytuł> – oznaczenie początku projektowanego rozdziału. W miejsce <nazwa> wprowadzamy nazwę węzła, a w miejsce <tytuł> – tekst, jaki będzie pokazywany na niebieskiej belce okna AG; wymagany (bez używania tej komendy nie da się stworzyć dokumentu AG!).

@ENDNODE – jest to oznaczenie końca definiowanego węzła. Każdy węzeł MUSI mieć takie właśnie zakończenie, inaczej dokument nie zostanie wyświetlony lub pojawią się w nim przekłamania!

KOMENDY WĘZŁOWE

Te komendy (jak sama nazwa wskazuje) umieszczane są WEWNĄTRZ węzła, który rozpoczyna się instrukcją „@NODE", a kończy – „@ENDNODE" (patrz – KOMENDY GLOBALNE). „Węzłówki" (to taka moja nazwa) mają wpływ tylko i wyłącznie na zawartość konkretnego węzła. Wszystkie komendy węzłowe stosowane są opcjonalnie (ich użycie nie jest wymagane). Oto one:

@TITLE <tytuł> – określa tytuł danego węzła, wyświetlany na listwie okna. Można określić tę komendę jako część polecenia @NODE. Używamy jej tylko na początku linii.

**** – „backslash" także jest komendą węzłową. Dzięki niemu mamy możliwość użycia (wyświetlenia w tekście) znaku „@" (małpki). Jeśli nie poprzedzimy „małpki" slashem, będzie ona wychwycona jako błąd składni i nie zostanie wyświetlona. Mała dygresja – jeśli chcemy uzyskać w dokumencie znak „\", musi on także być poprzedzony slashem (slash za slashem slashem pogania ;D)

@TOC <ścieżka/nazwa> – ustawia węzeł będący spisem treści dla obsługiwanego rozdziału (domyślnie jest nim węzeł MAIN). Spis jest dostępny po naciśnięciu klawisza CONTENTS w przeglądarce.

@NEXT <ścieżka/węzeł> – ustala węzeł, który zostanie wczytany po naciśnięciu klawisza BROWSE >.

@PREV <ścieżka/węzeł> – definiuje węzeł, który zostanie wczytany po naciśnięciu klawisza < BROWSE.

Jako „węzłówek" możemy także użyć następujących komend globalnych: @TAB, @FONT, @HELP, @INDEX, @MACRO, @ONOPEN, @ONCLOSE, @WORDWRAP, @SMARTWRAP.

ATRYBUTY

Mogą być umieszczone w dowolnym miejscu każdej linii dokumentu. Dodatkowo, oprócz znaku „@", używają zawsze pary klamer „{" i „}", zamykających nazwę atrybutu i ew. parametry.

@{<nazwa> <komenda>} – ten atrybut definiuje tzw. przypisanie hipertekstowe. W tekście widoczny jest jako przycisk z nazwą podaną przed komendą. Przypisanie to może zostać umieszczone w dowolnym miejscu linii. Klikając na tak zdefiniowany przycisk, możemy uaktywnić jedną z poniższych siedmiu komend:

LINK <ścieżka/nazwa> <linia> – ta komenda występuje najczęściej. Powoduje wczytanie wskazanego węzła poczynając od nakazanej linii (domyślnie ta linia jest początkową węzła). Zaczynając od systemu V39, węzłem może być ścieżka dowolnego rodzaju zbioru, który jest rozpoznawany przez nasze systemowe DataType'y. Przykład:

@{"Kliknij TU!" LINK skok1}
@{"Ale fajny obrazek..." LINK „cindy1.iff/main"}

ALINK <ścieżka/nazwa> <linia> – ta komenda wyświetla wskazany rozdział w NOWYM oknie od podanej linii. Działa do wersji V39 AmigaGuide!

CLOSE – zamyka okno otwarte przez ALINK. Działa do wersji V39!

RX <komenda> – wykonuje zadany skrypt ARexxa.

RXS <komenda> – wykonuje ARexxowy tzw. string file.

SYSTEM <komenda> – wykonuje komendę AmigaDOSu. Przy użyciu tego atrybutu mamy także możliwość uruchomienia jakiegokolwiek innego programu (nie tylko czegoś z rodziny AmigaDOS). Na przykład:

@{"SUPER GRA" SYSTEM „HD0:GRY/SUPER/Hiper.exe"}

spowoduje, że po kliknięciu na przycisk „SUPER GRA" uruchomimy grę „Hiper.exe" z katalogu „HD0: GRY/SUPER/„.

QUIT – powoduje zamknięcie aktywnego dokumentu AG. UWAGA! Nie działa od wersji V39 (system 3.0)!!!

Poza podanymi przeze mnie wyżej siedmioma zmiennymi atrybutami obsługującymi przyciski, możemy wyróżnić jeszcze sporo innych komend, które nie wymagają parametrów i nie mają nic wspólnego z klikaniem na cokolwiek...

@{AMIGAGUIDE} – spowoduje wyświetlenie pogrubionego napisu „AmigaGuide". Występuje w wersji V40.

@{APEN <n>} – zmienia kolor tekstu na określony numerem „n"; V40.

@{BPEN <n>} – zmienia kolor tła na określony numerem „n"; V40.

@{B} – włącza pogrubienie tekstu (bold). Wymaga zakończenia poprzez **@{UB}**; V39.

@{I} – włącza kursywę (italic). Wymaga zakończenia poprzez **@{UI}**; V39.

@{U} – włącza podkreślenie tekstu (underline). Wymaga zakończenie poprzez **@{UU}**; V39.

@{PLAIN} – rozkaz ten odwołuje wszelkie parametry wizualne związane z tekstem (pogrubienie, pochylenie, podkreślenie); V40.

@{JCENTER} – włącza centrowanie tekstu; V40.

@{JLEFT} – dociąga tekst do lewej krawędzi; V40.

@{JRIGHT} – ... i do prawej; Amiga Guide V40.

@{CODE} – wyłącza powyższe trzy parametry; V40.

@{BODY} – ustawia standardowy format tekstu; V40.

@{SETTABS <n>... <n>} – ustawia serię tabulacji ze skokami o kolejne „n" spacji; V40.

@{TAB} – sprawia, że na wyjściu będą widziane znaki tabulacji zamiast spacji.

@{CLEARTABS} – ustawia standardowy rozmiar tabulacji; V40.

@{LINDENT <n>} – określa liczbę spacji wstawionych na początku akapitu; V40.

@{LINE} – powoduje wstawienie w dokument przy wyświetlaniu pustej linii bez rozpoczynania paragrafu; Amiga Guide V40.

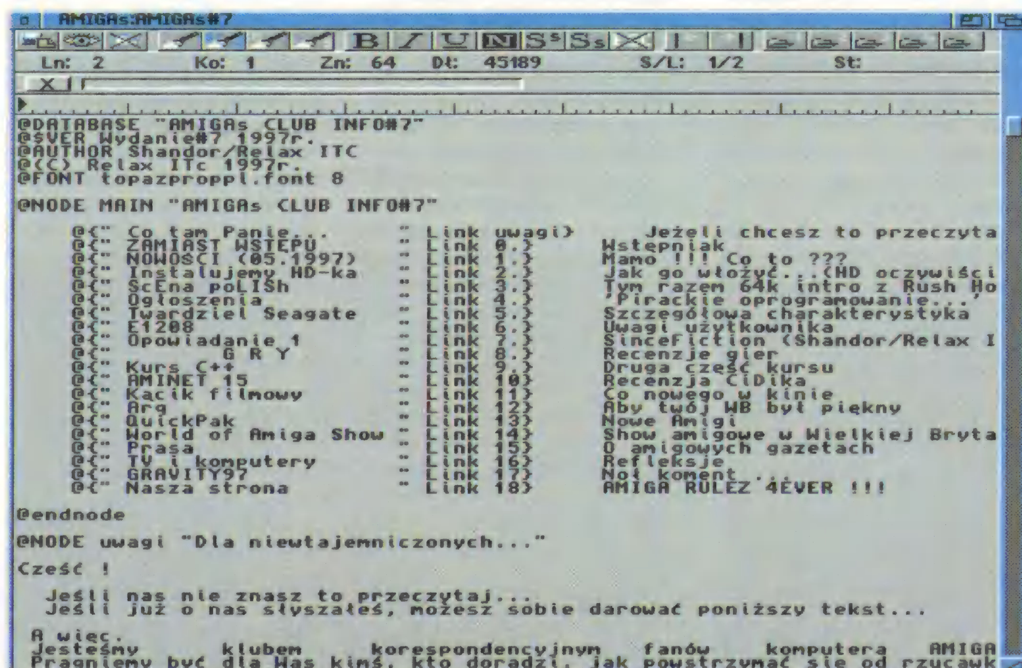
@{PAR} – używany ze @SMARTWRAP; jest odpowiednikiem dwóch pustych linii; V40.

@{PARD} – przywraca standardowe parametry paragrafu: APEN na 1, BPEN na 2, LINDENT na 0 i przywraca standardową czcionkę; V40.

NA ZAKOŃCZENIE

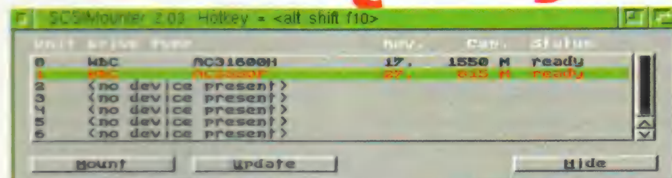
Powyższy spis komend powinien ułatwić Wam tworzenie własnych dokumentacji w formacje AmigaGuide. Tym, którzy czują jeszcze niedosyt wiedzy (są tacy???), proponuję przejrzenie dowolnego pliku „.guide" na dowolnym edytorze tekstu i przeanalizowanie jego kodu. Pomoże to Wam w dokładniejszym zrozumieniu praktycznej strony stosowania powyższych komend. Jeśli ktoś natomiast jest na tyle leniwy, że i tak nie będzie pisał samemu takich „trudnych" skryptów – proponuję zajrzeć do Aminetu, do katalogu text/hyper i tam poszukać programów konstruujących za nas dokumenty AG.

Tomasz Kulbiej
shandor@kki.net.pl



O kontaktach międzyko

Postanowiłem napisać co nieco o wymianie danych między komputerami. Wraz z upowszechnieniem twardych dysków stała się ona dziecinnie prosta.



Kiedy przypominam sobie wszystkie te nieefektywne metody przerzucania danych między komputerami, chce mi się śmiać. Bieganie z setkami dyskietek i zrzucanie wszystkiego QuarterBackiem (a potem stek bluzg, gdy co piąty dysk okazywał się uszkodzony); całodniowe przeciąganie danych z Amigi na Amigę za pomocą Sernetu, a z peceta na Amigę za pośrednictwem Twin Expressa; Parnet (po Sernecie to był power!); wreszcie VBS. Kupowanie kabli, bieganie z komputerami... To były czasy, człowiek był z siebie cholernie dumny, gdy udało mu się coś skopiować. A teraz - wpadasz z twardzielem i... już. Zero emocji :).

Anyway, zamierzam raz na zawsze (a raczej dopóki nie upowszechni się jakiś lepszy sposób) rozwiązać kwestię przerzucania danych. Poniżej przedstawiony jest moim zdaniem optymalny obecnie sposób polegający nie na łączeniu komputerów, tylko wymianie danych przed przenośny twardziel. Są lepsze: wszelkiego rodzaju kartridże przenośne (np. ZIP) oraz sieć TCP, jednak tego typu zabawki ma niewiele osób, a dysk twardy posiada ponad połowa naszych Czytelników. Jest jeszcze Internet, ale w przypadku większych ilości danych lepiej już wrócić do Sernetu – za darmo i będzie prawdopodobnie szybciej.

Ponieważ zdecydowana większość naszych Czytelników ma A1200, poniższy opis dotyczy tego modelu. Co nie znaczy że (w większym lub mniejszym stopniu) nie mogą z niego skorzystać właściciele innych Amig. Jest to tekst dla początkujących i zawiera sprawy oczywiste, więc wyjadacze mogą sobie darować czytanie.

HARDWARE, CZYLI JAK PODŁĄCZYĆ

Zakładam, że masz A1200 i dysk twardy 3,5" (sposób instalacji HDD i czytnika CD został szczegółowo omówiony w ACS 4/97 – mamy jeszcze numery archiwalne, gdyby ktoś potrzebował) oraz że osoba, z którą chcesz się „skontaktować", ma twardziela i A1200 lub peceta. Pierwszą i zasadniczą rzeczą jest takie rozegranie sprawy, aby to Twoi kumple ganiali do Ciebie z dyskami, a nie odwrotnie ;). No chyba, że wymiana jest dość jednostronna na Twoją niekorzyść (tzn. Ty sępisz nie dając wiele w zamian). A najlepiej przygotować się na obie ewentualności.

• **A1200 W STANDARDOWEJ OBUDOWIE Z JEDNYM DYSKIEM TWARDYM.** Zakładam, że Twój twardziel tkwi wewnątrz obudowy. Jeśli chcesz podłączać dyski kolegów, musisz mieć taśmę sygnałową do urządzeń IDE z trzema wtyczkami. Zajrzyj do środka komputera – jeżeli taśma, którą podłączony jest twardziel, ma tylko dwie wtyczki (jedna w płycie komputera i jedna w dysku), czeka Cię niewielki wydatek. Taśmę z trzema zaciskami sprzeda Ci każdy szanujący się sklep (lub stragan) ze sprzętem komputerowym. Z zasilaniem nie powinno być problemu – „złodziejka", która zasila pierwszy dysk, powinna mieć jeszcze jedną wolną wtyczkę. Do gniazda na płycie Amigi podłącz jeden koniec taśmy, środkową wtyczkę umieść w wewnętrznym twardzielu (czerwona żyła powinna odpowiadać 1. pinowi na płycie Amigi i w gniazdku twardziela), a drugi koniec wraz z zasilaniem wywlecz na zewnątrz obudowy w okolicach złącza PCMCIA. Aby obudowa się domknęła, w miejscu styku jej dwóch części (na odpowiednim boku, ma się rozumieć) możesz wyciąć wąską szczelinę pasującą do taśmy. Teraz do wystającej z komputera taśmy i wtyczki zasilania możesz podpinać (przy wyłączonym komputerze!) amigowe lub pecetowe dyski twarde (ze zworkami w trybie slave, ofcoz). Oryginalny zasilacz Amigi powinien wytrzymać (zwykle wykłada się dopiero na czytniku CD).

Jeśli to Ty zamierzasz biegać z dyskiem, lepiej od razu wyjmij go na zewnątrz. Nie wygląda to zbyt estetycznie (właśnie dlatego ludzie kupują obudowy tower), ale wieczne odkręcanie obudowy i wyjmowanie twardziela nie jest miłe. Poza tym może doprowadzić do uszkodzenia taśmy klawiatury. A tak – odpinasz dysk i w drogę. Tu uwaga dla wszystkich, niezależnie od konfigu: dyski twarde powstają z myślą o cieplutkim i nieruchomym wnętrzu komputera i nie są pancernikami odpornymi na uderzenie pioruna, upadek ze znacznej wysokości do kałuży, kopanie itp. Dlatego podczas transportu należy się z nich obchodzić delikatnie. Albo kupić Quantuma Fireball, który wyposażony jest w system antywstrząsowy. Ale kogo na to stać...

Jeszcze jedno: o ile do Amigi można podłączyć dysk pecetowy, pecet nigdy nie zobaczy dysku amigowego. Dlatego jeśli chcesz wymieniać się danymi z pecetowcem, musisz jego dysk podłączać do swojej Amigi. Sformatowanie własnego jedynego dysku na PC nie wchodzi w rachubę (przynajmniej partycja bootowalna musi być amigowa), a wykonanie hybrydy Ami+PC na jednym twardzielu wykracza poza tekst dla początkujących. Ewentualnie możesz kupić małego twardziela, sformatować go na PC i z nim biegać po pecetowcach (a także amigowcach, którzy zastosują się do tego artykułu – nic nie stoi bowiem na przeszkodzie, by na takim dysku przenosić amigowe dane). Ale wtedy już awansujesz do następnej grupy, czyli:

• **A1200 W STANDARDOWEJ OBUDOWIE Z DWOMA HDD LUB HDD + CZYTNIK CD.** Mając taki konfig przeszedłeś już powyższy etap. W takim wypadku po prostu wpinasz gościnny twardziel zamiast drugiego urządzenia (na pewno masz je na zewnątrz). Jeśli masz dwa twarde dyski, ten zewnętrzny jest doskonałym kandydatem na przenośny twardziel. Jeśli najważniejsze dane (w tym partycję bootującą) masz na głównym (wewnętrznym) twardzielu, możesz nawet pożyczyć komuś ten zewnętrzny, by nagrał nań dane i oddał za kilka dni. Użytkownicy często przeznaczają drugi dysk w całości na transport danych.

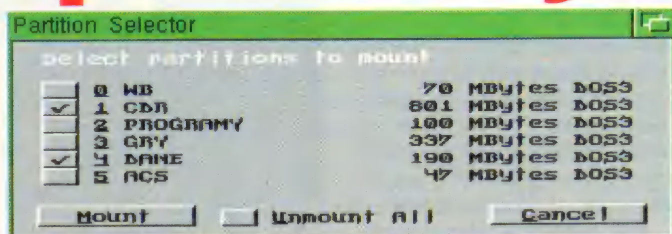
Jeżeli wpinasz twardziela zamiast czytnika CD i warto najpierw przenieść jego DOSdriver (czyli zazwyczaj plik CD0 z ikoną) z Sys:Devs/DOSdrivers do Sys:Storage/DOSdrivers. Wtedy system nie będzie jęczał za każdym bootem, że nie ma czytnika. Warto w ogóle rozważyć możliwość pozostawienia tam tego drivera, szczególnie gdy rzadko używasz czytnika. Nie widać go w systemie (i nie zjada pamięci na bufory), a gdy jest potrzebny, trzeba tylko kliknąć na ikonę CD0 (można ją wyciągnąć na blat albo umieścić w jakimś toolmanagerze) lub wcisnąć [Amiga+E] i w okno wpisać Mount CD0:.

A co jeśli masz HDD i CD i nie chcesz za każdym razem odpinać czytnika, gdy przychodzi kolega z twardzielem? Wtedy możesz zastosować kontroler EIDE firmy Elbox lub rozgałęziacz IDE i pakiet IDE-fix (oba rozwiązania opisaliśmy w ACS 7-8/98). Dzięki temu możesz podpiąć do Ami nie dwa, a cztery urządzenia IDE. Jednak w przypadku standardowej obudowy, gdy i tak masz czytnik na wierzchu, raczej mija się to z celem: trzeba zrobić miejsce na drugą taśmę, przy oryginalnym zasilaczu pojawią się problemy z zasilaniem (brak wolnej wtyczki i prawdopodobnie brak mocy). Lepiej odpinać czytnik i mieć święty spokój. Oczywiście pomijam fakt, że kontroler EIDE Elboxu warto kupić nawet jeśli ma się tylko jednego twardziela – dla samego poprawienia transferu.

• **A1200 W OBUDOWIE TOWER.** Z towerkami sprawa wygody ma się zupełnie inaczej. Tutaj wszystko masz zapakowane do środeczka i przepinanie drugiego twardziela zamiast czytnika wymagałoby otwierania obudowy, co jest bezsensowną stratą czasu. A przecież nie po to wydałeś ostatnie zaskórniaki na to pudło, żeby teraz świecić gołymi chipami i dżunglą kabli, prawda? Dlatego od razu polecam kupno kieszeni (szuflady) na dysk. Takie cudeńko kosztuje kilkadziesiąt złotych i składa się z dwóch części: wysuwanej szuflady i... tego dinksu, z którego się rzeczoną szufladę wysuwa. „Dinks" mocujesz w obudowie jak zwykłe urządzenie 5,25" (np. czytnik CD), podłączając do niego zasilanie i taśmę sygnałową. W szufladzie montujesz twardziel. Po wsunięciu szuflady (przy wyłączonym komputerze) zaskakują odpowiednie złącza i dysk jest widzialny dla komputera. Dyskiem w szufladzie można „żonglować" bez konieczności zabawy z kablami i przy zamkniętej obudowie. Zwróć jednak uwagę, by kupić taką kieszeń, jaką mają (jeśli mają...) Twoi koledzy (a przynajmniej większość). Umożliwi to bezpośrednie umieszczenie Twojej ruchomej szuflady w ich „dinksie". W przeciwnym wypadku za każdym razem będziesz musiał przekładać dysk do szuflady kolegi, pasującej do jego komputera.

Tyle o kieszeni, teraz o dyskach. W przypadku, gdy masz A1200T i jeden dysk twardy, sprawa jest nieco skom-

mputerowych słów kilka



plikowana. Jeśli zamontujesz własny dysk w szufladzie, będziesz mógł go przenosić, ale nie będzie można podłączyć do szuflady cudzego dysku (tzn. będzie można, ale tylko po wyjęciu swojego twardziela, co wyklucza przegrywanie). Natomiast jeśli zamontujesz swój HDD na stałe, a kieszeń pozostawisz wolną, będziesz mógł podłączać cudze dyski, jednak wymontowanie Twojego wymagać będzie otwarcia obudowy i odkręcenia do od koszyka. Dlatego musisz zawczasu zdecydować, kto do kogo będzie biegał z dyskiem i taki wariant wybrać. A jeśli ktoś chce w obie strony? Cóż, wtedy pozostaje mu zamontowanie dwóch kieszeni – jednej na własny dysk, drugiej na cudzy, ale już słyszę te okrzyki „Burżuj!" i „Na szafot z nim!". Oczywiście istnieje jeszcze wariant: wszystko luzem i otwarta obudowa. Jednak pozostawiam go turpistom.

W przypadku posiadania dwóch twardzieli, nie ma problemu: główny pakujesz do środka, przenośny do kieszeni i masz problem z głowy. Cudze dyski podłączasz do tejże kieszeni i przegrywasz stuff na dysk główny.

W przypadku gdy masz już dwa urządzenia IDE (np. HDD i czytnik CD) i chcesz podłączyć trzecie (np. szufladę dla „gości"), potrzebować będziesz właśnie kontrolera Elboxu lub IDE-fixa z rozgałęziaczem. Zajrzyj do ACS 7-8/98 i sprawdź, które wyjście bardziej Ci odpowiada. W przypadku towerek zasilanie nie jest problemem - pecetowy zasilacz wewnątrz obudowy ma sporo końcówek.

O rany, wygląda to na strasznie zawiłe (a miała to być tylko niewielka wzmianka o hardware...), ale tylko sprawia takie wrażenie, ponieważ jest tyle możliwości! Jeśli jednak wybierzesz wariant dla siebie, wszystko staje się proste. Masz A1200 z jednym dyskiem? Wyciągnij taśmę na zewnątrz. Masz A1200 z dwoma urządzeniami? Nie rób nic, jesteś gotów. Masz A1200T? Kup kieszeń. Dziecinada. A teraz pora na software:

HOMO, CZYLI AMIGA Z AMIGĄ

Po podłączeniu amigowego dysku bootujesz system z naszego twardziela i... możesz od biedy użyć HDToolboxa. Jednak po rozpoznaniu przez niego obcego dysku i nagraniu konfigu na Twój, trzeba zresetować komputer, co jest dość upierdliwe. Polecam to rozwiązanie tylko, gdy podłączasz ciągle ten sam dysk ("kontaktujesz" się z jednym człowiekiem) albo po prostu drugi dysk jest także Twój i przez większość czasu jest w komputerze. Po zabawie z HDToolboxem taki twardziel będzie widziany przy każdym starcie systemu, można nawet z niego wystartować (jeśli ma bootowalną partycję).

Jeśli jednak podłączasz różne dyski na moment, o wiele bardziej praktyczny okaże się freeware'owy program SCSIMounter. Jego autorem jest Adam A. Blatter, a użytek ten nie ma właściwie żadnych wymagań (bo trudno nazwać wymaganiem OS 2.0+). Program służy właściwie do odświeżania zawartości stacji wymiennych dysków, np. ZIP. Ale łatwo przysposobić go do wykrywania i montowania dysków IDE. Wystarczy w tooltype'ach ikony jako DEVICE wpisać scsi.device i już (chyba że korzystasz z alternatywnych sterowników, wtedy wiesz chyba, co zrobić?). Po odpaleniu programu (jeśli tooltype CX_POPUP ustawiony jest na YES) ukazuje się okno z zawartością podobną nieco do HDToolboxa. Wybierz dysk kolegi (Twój jest zawsze na górze) i kliknij na MOUNT. W oknie, które się ukaże, zaznacz wszystkie partycje, które mają być zainstalowane (nie trzeba instalować całego dysku) i znów kliknij na MOUNT. Po chwili na blacie ukazują się ikonki. Nie musisz resetować komputera – wyjdź z SCSIMountera i możesz zacząć przegrywanie... Partycje są zainstalowane chwilowo, tzn. program nigdzie nie zapisuje konfiguracji i po resecie dysk znów jest niewidoczny. Ale wszystkie czynności i tak wykonujesz PRZED resetem. Wszystko przebiega prosto i bezproblemowo, a dane kopiujesz szybko i niezawodnie, bo z twardziela na twardziel.

Na marginesie: SCSIMountera można także używać do natychmiastowego montowania partycji, które w HDToolbox nie mają aktywnego parametru Automount This Partition. Jeśli z jakichś powodów nie chcesz, aby dana partycja była widziana przy każdym starcie systemu, możesz odznaczyć powyższą opcję HDT, a potem w dowolnym momencie zamontować partycję SCSIMounterem. Warto wtedy uaktywnić tooltype NOUNMOUNT. Nie będziesz wtedy musiał za każdym razem wyłączać gadżetu UNMOUNT ALL (który „wymontowuje" z systemu wszystkie partycje poza zaznaczonymi).

HETERO, CZYLI AMIGA Z PECETEM

Jak wspomniałem, nie ma co podłączać amigowego dysku do peceta – drań go nie raczy nawet zobaczyć. Dlatego aby bezproblemowo wymieniać dane z pecetem, potrzebny jest przenośny twardziel pecetowy. Może to być dysk niebieskiego kolegi (byle nie był sformatowany w FAT-32) lub Twój własny. Pececiarze zwykle mają po dwa dyski, z czego jeden w kieszeni, dlatego z „wydębieniem" go na jakiś czas nie powinno być problemu - powiedz mu, że zamierzasz podłączyć go do Amigi, a pozwoli Ci na to z samej ciekawości. W redakcji jestem zmuszony przegrywać przyniesione z domu dane z amigowego twardziela na jeden z redakcyjnych pecetów i vice versa. Wyjmuję dysk z kieszeni niebieskiego, po czym bez mrugnięcia okiem instaluję go w Ami i przegrywam stuff, a twarze siedzących obok pecetowców przybierają minę numer 46, czyli „something fishy is going on here...". Szkoda, że tylko za pierwszym razem, bo jest na co popatrzeć. Anyway, jeśli to Twój dysk ma przenosić dane między pecetem a Amigą, musi być sformatowany na PC. Możesz to zrobić na pececie kolegi (najlepiej pod MS DOS).

Aby miło i bezproblemowo instalować pecetowe dyski na Ami, trzeba posiadać pakiet CrossDOS w wersji minimum 7.0, który niestety jest komercyjny. Poprzednie wersje nie obsługiwały długich nazw. Ale od 7.0 możesz taki pecetowy dysk spokojnie używać nawet do przerzucania amigowych danych, bez strachu że ich nazwy zostaną „pocięte". A więc jeśli wymieniasz dane z pecetowcem i innym amigowcem i to Ty biegasz z dyskiem, poproś amigowca o zastosowanie się do poniższego opisu (sam też to zrób), a będziecie mogli wymieniać dane na dysku sformatowanym na PC, bez konieczności przeformatowywania twardziela lub robienia dwusystemowych hybryd. Efektem „ubocznym" zainstalowania nowego CrossDOSa będą długie nazwy także na pecetowych dyskietkach 720 KB.

CrossDOSa trzeba zainstalować (czyli pozwolić mu porozrzucać pliki po partycji systemowej) i... zapomnieć o nim. Bowiem do montowania dysków PC użyjesz programu MountDOS. Działa podobnie do SCSIMountera, tylko korzysta z CrossDOSowych sterowników. MountDOS jest public domain, a jego autorem jest K. P. van Beem. Oczywiście pecetowy dysk można zainstalować także samym CrossDOSem, wtedy musisz jednak za każdym razem definiować parametry i nazwy, w wyniku czego program generuje DOSdriver (tak jak do CD0), który umieszcza w Devs:DOSdrivers. Każdemu pecetowemu dyskowi trzeba nadawać inną nazwę (albo kasować stary DOSdriver), ponieważ w przeciwnym razie nastąpi konflikt... Nieee, naprawdę lepiej odpalić MountDOSa.

MountDOS nie ma GUI, więc wszystko musisz zdefiniować jako tooltype'y, ale robisz to tylko RAZ (zakładając, że dyski podłączasz ciągle do tego samego portu, co chyba jest logiczne). W tooltype'ach wpisujesz nazwę device'a (scsi.device lub alternatywny sterownik, którego używasz), numer urządzenia (zwykle 1, chyba że masz IDE-fixa z rozgałęziaczem lub kontroler Elbox), uaktywniasz switche MOUNT i ew. QUIET. I tyle – teraz po podłączeniu pecetowego dysku i kliknięciu na MountDOSa ikony niebieskich partycji powinny wyskoczyć na blat. Pliki możesz przegrywać jak w przypadku amigowych dysków – dowolnym filemanagerem, z poziomu WB, CLI, jak Ci się podoba.

Tak jak w przypadku części hardware'owej, do takiej wymiany plików trzeba się odpowiednio przygotować. Ale robisz to RAZ. Potem do zamontowania dysku amigowego potrzeba kilku kliknięć myszą, a do pecetowego jednego dwukliku! Transfer jest najszybszy z możliwych i to bez ruszania komputerów z domu, kart sieciowych i innych. Mam nadzieję, że wszystko już jasne. Jeśli nie - proszę o maile i listy.

Rafał Belke

PS. Nie poruszyłem tematu kontaktów Amiga-Mac, bo nie mam w tej dziedzinie żadnego doświadczenia. Jeśli ktoś chce coś o tym skrobnąć, proszę bardzo.

PS2. A co zrobić, jeśli pecetowy dysk jest sformatowany pod W95 i nasz CrossDOS/MountDOS go nie widzi? O tym opowie za miesiąc Tomasz Koprowski!

Blitz BASIC cz.12

W poprzednim odcinku naszego kursu zapoznaliśmy się ze sposobem tworzenia efektów 2D na obrazkach. Tak jak wspominałem miesiąc temu – dziś będziemy kontynuować to zagadnienie (chyba sami przyznacie, że dosyć ciekawe). Efektami, których sposoby realizacji poznamy dzisiaj, będą między innymi Wave, Pixelize i Emboss.

Zacznijmy może od najprostszego z nich – od efektu

PIXELIZE,

czyli powiększenia pikseli obrazka. Zasada tworzenia tego efektu jest naprawdę bardzo prosta i sprowadza się do umiejętności odczytywania koloru danego piksela (co już umiemy) oraz do rysowania wypełnionych prostokątów w tym kolorze. W naszym przykładzie wykorzystam wersję procedury we/wy z poprzedniego miesiąca, która tworzy na wejściu dwie bitmapy robocze. Jedna z nich (u nas 0) jest czysta i dołączamy ją do ekranu, a druga (tu: 1) zawiera w sobie obrazek (stąd odczytywać będziemy kolory poszczególnych pikseli).

Poniżej macie główną pętlę efektu. Zauważcie, że wprowadzamy pomocniczą zmienną „size", która oznacza wielkość pikselizacji w efekcie. Ambitnym (chociaż to wcale nie jest aż tak trudne) polecam przerobienie procki tak, aby zawierała dwie zmienne – jedną dla wielkości x (sizex), a drugą dla wielkości y (sizey). W przykładzie macie również trochę komentarzy w niektórych miejscach. No to zaczynamy:

```
size=3
```

Tu właśnie jest owa zmienna. Ja ustawiłem ją na 3, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, żeby trochę poeksperymentować z tą wartością.

```
For x=0 To 320-1 Step size
 For y=0 To 256-1 Step size
```

W tym przykładzie wielkość ekranu ustalana jest od razu, jednak równie dobrze wpisać możemy inne rozmiary obrazka (np. te odczytane z ILBMInfo). W przykładach sprzed miesiąca jest to również możliwe (zapomniałem o tym wspomnieć). Tu pętle nie będą wykonywane co jedną wartość, ale co wartość wskazywaną przez zmienną SIZE. Nie musimy bowiem pobierać wszystkich pikseli, bo i tak po powiększeniu jeden piksel zastąpi size*size pikseli.

```
  Use BitMap 1
  col=Point(x,y)
```

Pobieramy kolor piksela z bitmapy z obrazkiem...

```
  Use BitMap 0
  Boxf x,y,x+size,y+size,col
```

...i rysujemy tym kolorem wypełniony prostokąt o odpowiednich (tu: wskazywanych przez zmienną size) rozmiarach.

```
 Next y
Next x
```

Wynik działania powyższej procki macie gdzieś obok, prawda że ładny? Dodatkowo nawet dość szybki – w przeciwieństwie do innych efektów z naszego kursu, a to dlatego że w tym algorytmie nie musimy wypełniać całego ekranu pojedynczymi pikselami (jak więc łatwo się domyślić, szybkość wykonania tego efektu zależy również od zmiennej size).

Drugim efektem, który dziś poznamy będzie efekt roboczo nazwany przeze mnie

WAVE

Jest to nic innego, jak wyginanie obrazka po sinusie. Efekt ten, w przeciwieństwie do poznanych wcześniej, będzie składał się z dwóch faz - w pierwszej dokonamy falowania po x, a w drugiej falowania po y. Cała trudność w tym efekcie polega na tym, że musimy z naszego obrazka wyciąć całą linię (poziomą lub pionową) i wkleić ją z odpowiednim przesunięciem. W przykładzie poniżej do wycięcia linii użyłem rozkazu GetAShape, a do wstawienia – ClipBlit. Rozkaz GetaShape pozwala na wycięcie z bitmapy kawałka grafiki i wstawienie go do obiektu Shape o zdefiniowanym numerze (powiedzmy, że shape to taki odpowiednik amosowych bobów). Oto format instrukcji GetAShape:

```
GetAShape #S,x,y,w,h
```

Gdzie #S to numer obiektu, któremu przypisany zostanie wycięty kawałek grafiki, x to pozycja x wycinanego prostokąta, y to pozycja y, w to szerokość, a h to wysokość wycinanego obszaru.

Przy komendzie GetAShape pamiętać należy o tym, aby nie wyjechać poza roboczy obszar bitmapy. Przykładowo wykonanie rozkazu GetAShape z wartością x większą niż szerokość bitmapy spowoduje błąd przy kompilacji programu.

Po wycięciu grafiki z bitmapy czyścimy linię, z której grafikę wycięliśmy (po to, by po wypisaniu jej jeszcze raz z przesunięciem w miejscach pustych był kolor czarny, a nie resztki z poprzedniego obrazka). Do tego celu wykorzystamy rozkaz Boxf, który jest już Wam znany z poprzednich odcinków.

Następnym krokiem jest wpisanie grafiki z przesunięciem. Tu zauważyć trzeba, że nawet przesunięcie o 1 piksel w odpowiednią stronę spowoduje przekroczenie limitów w bitmapie (wycinamy bowiem Shape o rozmiarze x lub y dokładnie równym rozmiarowi bitmapy). Dlatego też do wstawienia Shape'a na ekran użyjemy funkcji ClipBlit (a nie Blit), która sama obetnie części wystające poza ekran. Jako pozycję y (w pierwszej fazie) i pozycję y (w fazie drugiej) parametrem dodawanym do wartości jest wyrażenie Sin(a/15)*4 (gdzie a = x lub y). Jest to właśnie nasze przesunięcie grafiki po sinusie. Wartości 15 i 4 nie są wyliczane ze specjalnych wzorów, a raczej dobrane eksperymentalnie. Proponuję poeksperymentować z nimi trochę dłużej, żeby nauczyć się samodzielnie modyfikować amplitudę i okres funkcji.

A teraz gotowy przykład wykonujący efekt Wave na obrazku o rozmiarach 320x256 (przypominam – nic nie stoi na przeszkodzie, aby zmodyfikować te wielkości i wykonać efekt Wave np. na obrazku o rozmiarach 640x512):

```
For x=0 To 320-1
 GetaShape 0,x,0,1,255
```

Wspomniana komenda GetAShape – tu pobieramy linie pionowe (pozycja x,0 o szerokości 1 i wysokości 255).

```
 Boxf x,0,x,255,0
```

Czyścimy linię, z której wycięliśmy Shape.

```
 ClipBlit 0,x,10+Sin(x/15)*4
```

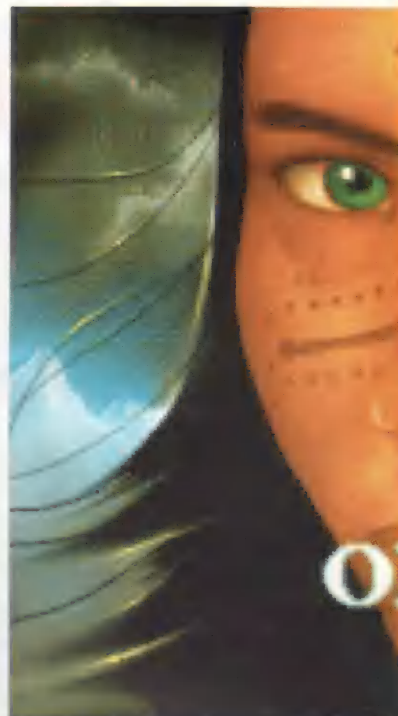
I wpisujemy wycięty wcześniej Shape z przesunięciem po sinusie (x).

```
Next x
```

Następna pętla jest analogiczna do poprzedniej, z tym że wycinamy linie poziome i przesunięcie po sinusie jest po x, a nie po y.

```
For y=0 To 256-1
 GetaShape 0,0,y,319,1
 Boxf 0,y,319,y,0
 ClipBlit 0,10+Sin(y/15)*4,y
Next y
```

Zauważcie, że nie wykorzystujemy do tego efektu dwóch bitmap, ale operujemy cały czas na tej jednej – przesunięcia po sinusie dają bowiem płynne przejścia i bez potrzeby mieszania z dodatkowymi bitmapami można wykonywać przesunięcia jedno po drugim na tej samej grafice.



Następne dwa efekty, z którymi się zapoznamy, będą operowały (podobnie jak kilka efektów z poprzedniego odcinka) na grafice w 256 odcieniach szarości (albo 256 odcieniach innego koloru oczywiście). Pierwszym z efektów będzie

NEGATIVE

Negatyw jest bardzo prostą operacją i sprowadza się do odjęcia od liczby 255 (liczba kolorów – 1) numeru koloru danego piksela. Tak uzyskaną wartość wpisujemy w miejsce danego piksela. Zauważcie, że jeśli od 255 odejmiemy maksymalną wartość występującą na ekranie (czyli 255), to otrzymamy 0 (czyli rzeczywiście – negatyw), jeśli zaś od 255 odejmiemy najmniejszą występującą na ekranie wartość (czyli 0), to otrzymamy 255 (czyli negatyw zera) i na tym właśnie to polega. Oto przykład pętli dokonujący operacji Negative na bitmapie o rozmiarach 320x256 w 256 odcieniach szarości:

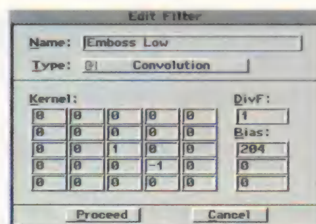
```
For y=0 To 256-1
 For x=0 To 320-1
  pcol=Point(x,y)
  Plot x,y,255-pcol
 Next x
Next y
```

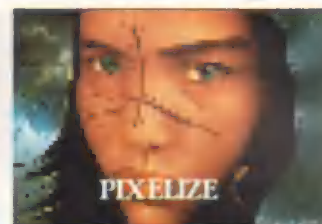
Prawda, że procedurka ta jest bardzo prosta? Można ją oczywiście jeszcze skrócić (i zrezygnować z dodatkowej zmiennej), jednak dla czytelności przykładu pozostawiłem to tak jak jest, zresztą proponuję samodzielnie przerobić tę procedurę tak, żeby była krótsza.

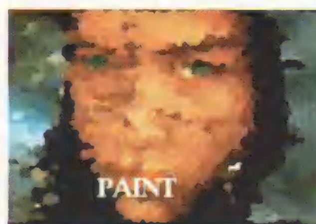
Drugim efektem (z tych operujących na palecie gray) będzie płaskorzeźba, czyli

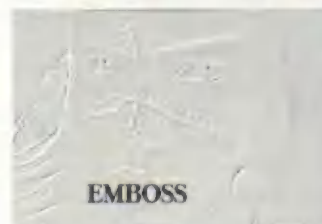
NA COVER CD

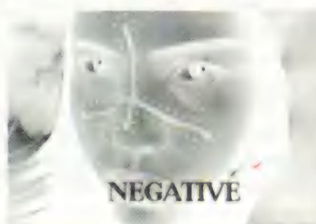


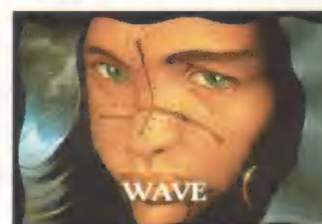












EMBOSS

Z tym efektem na pewno spotkaliście się już nie raz w różnych programach graficznych. Jest on obecny również w Personal Paincie i stąd czerpałem potrzebne informacje, aby efekt ten zaimplementować w Blitzu. Jakie to informacje? Otóż efekt Emboss to tzw. filtr, który można dowolnie definiować za pomocą macierzy. W PPaincie mamy możliwość edycji filtrów. Postaram się teraz wytłumaczyć Wam, w jaki sposób dokonywać konwersji filtrów z Personal Painta do naszego programu na przykładzie efektu EMBOSS (z zastrzeżeniem, że musimy operować na grafice w odcieniach szarości).

Gdzieś obok widzicie shot z oknem edycji Edit Filter. W oknie tym znajduje się szereg pól, które możemy modyfikować. Gadżet, który wskazuje na Convolution, na razie zostawimy. Jest to typ filtra, a my zajmować się będziemy jedynie tą odmianą – inne sobie darujemy. Następne pola to matryca 5x5 (pod napisem Kernel). Pole w samym środku matrycy to nasz piksel roboczy w danym momencie. Pola dookoła niego to inne piksele obrazka. Jeśli w danym polu znajduje się wartość 0, oznacza to, że nie bierzemy tego piksela pod uwagę. Każda inna liczba (również ujemna) w jakimś polu oznacza, że składową koloru (u nas również numer koloru, bo operujemy na palecie gray) mnożymy przez tę wartość. W ten sposób mnożymy wszystkie piksele, w których polu nie ma 0 i dodajemy do siebie. Następnym polem w oknie Edit Filter jest DivF. Przez wartość tam wpisaną dzielimy liczbę otrzymaną w wyniku poprzedniej operacji z matrycą. Następnie dodajemy do tak otrzymanej liczby wartość znajdującą się w polu Bias i.. po robocie. Otrzymujemy bowiem liczbę, którą wpisujemy w miejsce roboczego piksela i przesuwamy się o piksel w prawo, aby powtórzyć wszystkie czynności. Pamiętać należy jednak o tym, że końcową wartość musimy obciąć do zakresu 0-255 (nasze kolory). Chodzi o to, żeby sprawdzić czy liczba nie jest mniejsza od zera (wtedy wpisujemy do niej właśnie zero), oraz nie większa od 255 (wtedy wpisujemy do niej wartość 255).

Ufff... To będzie na tyle teorii, weźmy się więc za praktykę. Oto przykład wykonania operacji Emboss Low z Personal Painta – matrycę, którą wykorzystałem do stworzenia tego efektu, widać gdzieś obok – w oknie Edit Filter.

```
For y=0 To 256-1
 For x=0 To 320-1
 pcol1=Point(x,y)
 pcol2=Point(x+1,y+1)
```

Pobieramy dwie wartości pikseli. Jedną z piksela roboczego (x,y) i jedną z piksela na prawo w dół od roboczego (x+1,y+1).

```
pcol2*(-1)
```

Wartość drugiego z dwóch pikseli, które bierzemy pod uwagę, mnożymy przez -1 (bo tak wskazuje nam matryca). Wartość piksela pierwszego powinniśmy pomnożyć przez 1, więc darujemy to sobie (bo zawsze a*1=a).

```
pcol=pcol1+pcol2
```

Dodajemy wartości pikseli do siebie. Oczywiście piksele zostały wcześniej pomnożone przez odpowiednie liczby z matrycy.

```
pcol+204
```

Dodajemy wartość Bias (u nas wynosi ona 204). W tym miejscu (jeszcze przed dodaniem Bias) powinna znaleźć się także operacja dzielenia przez DivF, jednak u nas DivF wynosi 1, a jak wiadomo zawsze a/1=a, więc i to sobie tym razem darujemy.

```
If pcol<0 Then pcol=0
If pcol>255 Then pcol=255
```

W tym miejscu macie to, o czym wspominałem wcześniej – obcinanie otrzymanej wartości do zakresu 0-255.

```
Plot x,y,pcol
```

I na koniec rysujemy punkt o kolorze równym tak otrzymanej wartości

```
 Next x
Next y
```

Gdzieś obok macie shot z wynikiem działania tej procedury. Wynik jest identyczny jak ten z Personala. Proponuję poćwiczyć takie właśnie przerabianie filtrów z Personala na kod. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby podpatrywać inne programy graficzne, w jaki sposób dokonują operacji na grafice. Przykładowo ImageFX ma bibliotekę gotowych filtrów, które również można implementować we własnych procedurach. Efekt Blur z poprzedniego odcinka również jest filtrem. Spójrzcie na matrycę efektu Blur Low z PPainta i na nasz efekt Blur... Czyż nie widać podobieństwa?

Następnym efektem, który postaramy się uzyskać będzie

PAINT

Chodzi o obraz olejny. Efekt, który udało mi się uzyskać, nie jest może szczytem możliwości w tej materii, jednak mi się podoba i nawet przypomina trochę to, co powinien. Ten efekt nie jest już filtrem, więc możemy operować na grafice kolorowej.

Zasada działania procedury realizującej Paint jest bardzo prosta. Zastanówmy się jednak: jaki efekt chcemy uzyskać? Chodzi o efekt obrazu, czyli musimy grafikę przerobić tak, aby widoczne były wyraźne plamy farby. W poniższej procedurze zrealizowane jest to w bardzo uproszczony sposób. Otóż pobieramy co któryś piksel (krok wskazywany przez zmienną size) i rysujemy koło, o losowym promieniu. W ten sposób uzyskamy na całym ekranie nieregularne plamy. Procedura poniżej ma dodatkową pętlę zewnętrzną, która spowoduje, że procka wykonana zostanie dwa razy. Dlaczego? Otóż efekt i tak jest bardzo szybki, a po wykonaniu tej samej operacji dwa razy po prostu ładniej to wszystko wygląda. Oto procedura:

```
size=6
```

Krok co 6 pikseli.

```
For ile = 1 To 2
```

Tu właśnie jest ta pętla powtarzająca efekt dwa razy.

```
Use BitMap 0
For x=0 To 320-1 Step size
 For y=0 To 256-1 Step size
 Circlef x,y,Int(Rnd(7)),Point(x,y)
```

W punkcie x,y rysujemy wypełnione koło o losowym promieniu z zakresu 0-7 i kolorze wskazywanym przez punkt x,y.

```
 Next y
 Next x
Next ile
```

W zasadzie, wyłączając pętle i zmienną, efekt ten sprowadza się do jednej instrukcji. Efekt działania tej procki również powinien być widoczny gdzieś obok.

Na dziś to będzie wszystko. Wszystkie przykłady z tego i poprzedniego odcinka (jednak już z kodem we/wy, czyli w pełni działające) + 3 bonusowe efekty, których w kursie nie było, znajdują się na naszym CoverCD.

Maciej Matyka (MaQ of Floppy)
maq@opnt.optimus.wroc.pl

MIDI, czyli jak zostać muzykiem - cz.5

W tym miesiącu zajmiemy się opcjami menu górnego, co pozwoli na szersze wykorzystanie programu Bars& Pipes.

Oczywiście, jak w każdym programie, mamy do dyspozycji szereg opcji związanych z operacjami dyskowymi. Znajdziemy je w menu górnym o nazwie SONG. Możemy więc bez przeszkód tworzyć nowy utwór (opcja New), wczytywać dane (Load) oraz zapisywać nasze dzieła (Save i Save As). Mamy także możliwość „podpisania" się pod utworem. W tym celu należy wybrać opcję Title/Author. Pojawi się okno z kilkoma polami tekstowymi i przyciskami. Klikając lewym klawiszem myszki na pole znajdujące się po prawej stronie napisu Song Title, możemy wpisać tytuł utworu. Analogicznie, jeśli wybierzemy pole Author, mamy możliwość wpisania autora. Następnie, jeżeli chcemy zachować wpisane dane, musimy kliknąć przycisk Okay. W przeciwnym wypadku trzeba wybrać Cancel.

Spójrzmy dalej – kolejnym menu jest TRACK. Tutaj znajdują się opcje dotyczące ścieżek. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby dodać nową ścieżkę (opcja New), skopiować zawartość ścieżki (Copy), skasować którąś z nich (Delete) lub wyczyścić jej zawartość (Erase). Możemy ponadto wczytywać zapisane uprzednio ścieżki (Load Track) lub zapisywać nowe (Save Track).

W menu EDIT, jak nietrudno się domyślić, znajdziemy opcje edycyjne. Myślę, że nie wymagają one dłuższego komentarza, gdyż są to standardowe opcje praktycznie każdego programu pracującego w systemie Amigi. Biorąc jednak pod uwagę fakt, że piszę te słowa do (w dużej mierze) początkujących użytkowników nie tylko tego typu oprogramowania, ale także w ogóle Amigi, wspomnę o nich kilka słów. Do dyspozycji mamy następujące opcje:

• **Cut (Wytnij)** – powoduje skopiowanie wybranego fragmentu np. ścieżki (w zależności od sytuacji) do schowka systemowego, czyli clipboardu. Ponadto kopiowane dane są automatycznie kasowane z miejsca, gdzie znajdowały się przed tą operacją. Aby je wstawić ponownie w to samo lub inne miejsce, należy użyć opcji Paste (opis niżej).

• **Copy (Skopiuj)** – działa podobnie do opcji Cut, czyli kopiuje wybrany fragment do schowka, jednak dane nie są kasowane. Innymi słowy, po użyciu tej opcji nic się nie zmienia, oprócz tego, że w pamięci mamy kopię wybranego przez nas fragmentu do późniejszego wykorzystania (np. wstawienia w inne miejsce).

• **Paste (Wstaw)** – wstawia skopiowane uprzednio dane (czyli np. fragment ścieżki) w wybrane przez nas miejsce.

• **Erase (Wyczyść)** – kasuje dane z wybranego przez nas fragmentu, jednak miejsce, gdzie przez użyciem tej opcji znajdowały się dane, nie pozostaje skasowane. Działanie jest więc podobne do działania opcji Cut.

• **Undo (Przywróć)** – pozwala odwrócić działanie ostatnio wybranej opcji. Jeśli więc wykonasz jakąś operację, a następnie stwierdzisz, że nie było to potrzebne, użyj opcji Undo.

Aby nie było wątpliwości, trzeba wyraźnie zaznaczyć, że powyżej opisane opcje mogą znajdować się (i tak jest w istocie) w różnych miejscach programu, a dokładniej w różnych menu. W związku z tym mogą one dotyczyć zupełnie różnych danych (np. całych ścieżek lub tylko ich fragmentów itp.). Poza tym, że ich działanie będzie wtedy dotyczyło innych danych, sama zasada działania jest ZAWSZE taka sama. Jeśli więc spotkasz się z takimi opcjami w innych programach, bądź pewien, że mają one identyczne działanie, jak w naszym przypadku oprócz tego, że DOTYCZĄ ZUPEŁNIE INNYCH DANYCH.

Należy też zwrócić uwagę, że nie wszystkie opcje menu są aktywne. Niektórych nie możemy wybrać. Dlaczego? Otóż część z nich jest dostępna tylko w określonych sytuacjach, gdyż tylko w nich użycie danej opcji jest sensowne i da w rezultacie jakikolwiek efekt.

Jak wspominałem wcześniej, wszystkie dane w programie, a w szczególności sposoby „kierowania" dźwiękiem, są przedstawione w charakterystyczny sposób, co w założeniu ma ułatwiać obsługę. Przyjrzyjmy się bliżej pojedynczej ścieżce (Track 1). Po prawej stronie oznaczenia ścieżki znajduje się kwadratowe pole, w którym wyświetlana jest strzałka oznaczająca, którą ścieżkę edytujemy. Następnie widzimy już narzędzie (czyli właśnie Pipe Tool). Standardowo jest to MIDI In. Nie będę teraz opisywał jego działania – zrobię to później, przy opisie wszystkich narzędzi. Dalej widzimy „rurę" prowadzącą do zmniejszonego zapisu ścieżki (czyli tego najdłuższego szarego pola z kreseczkami). Po prawej stronie tego pola widzimy „łącznik" rury oraz „zawór". Dalej mamy znowu samą „rurę" i narzędzie MIDI Out. Jeśli klikniemy lewym przyciskiem myszki nasz wirtualny „zawór", dane, które znajdują się w danej ścieżce, zostaną „odłączone" i nie będą kierowane danej. Tak możemy włączać i wyłączać poszczególne ścieżki podczas odtwarzania czy edycji utworu. Ponadto na „rurę" możemy nakładać większe liczby narzędzi. Jak to należy robić? Już spieszę z wyjaśnieniem. Najpierw należy wybrać z menu górnego WINDOWS opcję Toolbox. Pojawi się okno Tools z różnymi ikonkami. To są właśnie nasze narzędzia. Aby „nakładać" je na „rurę" należy je przenosić tak jak ma to miejsce np. na Workbenchu. I to wszystko.

Powyższe uwagi były konieczne, gdyż przechodzimy teraz do menu o nazwie PIPE TOOL. Jak łatwo zauważyć, po uruchomieniu programu wszystkie opcje znajdujące się w tym menu są nieaktywne. Co więc zrobić, aby można było z nich korzystać? Należy kliknąć lewym klawiszem myszki na narzędzie na początku lub końcu „rury" ścieżki. Na belce ekranu pojawi się nazwa wybranego przez nas narzędzia (czerwonymi literami, np. MIDI Out). Teraz już możemy używać opcji dostępnych w menu PIPE TOOL. Oto one:

• **Move Left** – przesuwa narzędzie z prawej na lewą stronę „rury".

• **Move Right** – ma działanie odwrotne do Move Left.

UWAGA! Opcje nie działają w przypadku narzędzi MIDI Out i MIDI In z powodu ich charakterystycznych funkcji.

• **Edit** – pozwala edytować wybrane narzędzie. Po wybraniu tej opcji pojawi się okno (różne w zależności od narzędzia), w którym można zmieniać różnego rodzaju parametry.

• **Remove** – kasuje wybrane narzędzie z naszej „rury".

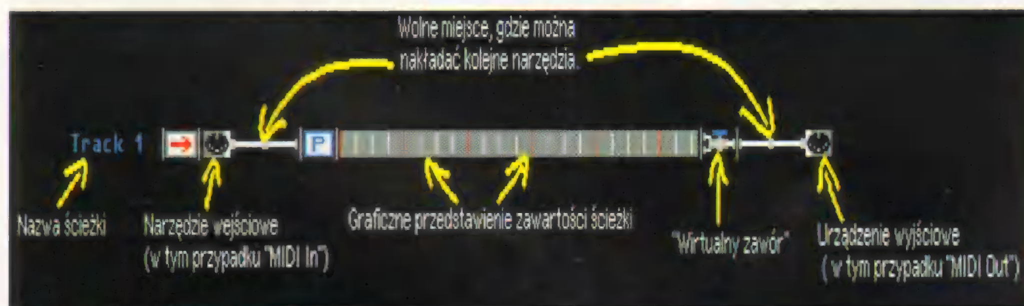
Kolejnym menu jest TIMING – jego opis podam w innym odcinku, ponieważ znajdują się tam już bardziej zaawansowane opcje. Dalej mamy do dyspozycji menu WINDOWS. Ustalamy w nim, jakie okna chcemy mieć na ekranie. Aby pojawiło się któreś z niewidocznych dotychczas okien, wystarczy wybrać dowolną pozycję tego menu. W niektórych przypadkach będą to tylko okna informacyjne, jednak w przypadku większości opcji – w oknach będą dostępne kolejne opcje, dotyczące różnego rodzaju parametrów utworu.

Ostatnie menu to PREFERENCES. Mamy tutaj możliwość wpływu na wygląd i działanie programu. Możemy więc np. zmienić tryb graficzny (opcja Interlaced). Niestety, zostajemy ograniczeni do wyboru rozdzielczości Hires (640x200/256) lub Hires Laced (640x400/512), jednak trzeba to wybaczyć autorom programu, gdyż w czasach, gdy powstawał, monitory VGA lub karty graficzne mieli nieliczni wybrańcy, a standardem były układy OCS i ECS, na których nie było żadnych innych sensownych, z punktu widzenia użytkownika programu, rozdzielczości. Na szczęście wada ta nie wyklucza uruchamiania Bars And Pipes na układach AGA lub nawet na kartach graficznych (co nie omieszkałem oczywiście sprawdzić – wszystko działa bez zarzutu). Jeśli chcemy uruchomić program w innym trybie niż PAL, należy użyć jednego z wielu promotorów ekranu, czyli programów wymuszających użycie określonego trybu graficznego. Osobiście używam bardzo przyjemnego programu NewMode i bez przeszkód pracuję z Bars And Pipes na ekranie CyberGFX.

Ponadto w menu PREFERENCES dostępne są opcje, które nie dają może pełnej kontroli nad programem, tak jak ma to miejsce w przypadku nowszego oprogramowania, jednak mogą się przydać, np. opcja Undo Buffer służąca do włączania bufora operacji przywracania danych opcją Undo.

W kolejnych odcinkach bardziej zaawansowane opcje Bars And Pipes, a następnie opis innego (nowego) oprogramowania do obsługi MIDI.

Adam „Expert" Zalepa
expert@kki.net.pl



Prenumerata i archiwalia taniej!

PRENUMERATA

Przyjmujemy prenumeratę na trzy lub sześć kolejnych numerów ACS z coverCD lub bez. Cena pisma w prenumeracie jest NIŻSZA niż cena detaliczna i zamawiający nie ponosi dodatkowych kosztów przesyłki. W prenumeracie każdy numer ACS z coverCD kosztuje 16 zł, a bez CD 4,50 zł. Tę kwotę należy pomnożyć przez 3 lub 6 (bo prenumeratę przyjmujemy na 3 lub 6 miesięcy) i uzyskaną sumę wpłacić zwykłym PRZEKAZEM POCZTOWYM na adres redakcji:

Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Na odwrocie odcinka dla nas, w miejscu na korespondencję, należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz informację, jakiego pisma i jakiej edycji dotyczy wpłata, a także liczbę zamawianych numerów i od którego numeru obowiązuje prenumerata. Np. ZAMAWIAM 6 KOLEJNYCH NUMERÓW AMIGA COMPUTER STUDIO EDYCJA CD POCZĄWSZY OD NUMERU x/98.

ARCHIWALNE NUMERY ACS BEZ COVERCD

Są jeszcze do kupienia poprzednie numery ACS. Można je zamawiać POJEDYNCZO lub w KOMPLETACH.

KOMPLETY: To rozwiązanie jest bardziej opłacalne dla zamawiającego. Oferujemy dwa komplety: ACS 1-7/96 oraz ACS 1-7/97. W obu przypadkach cena kompletu wynosi tylko 7 zł + 2 zł na koszty przesyłki.

POJEDYNCZE NUMERY: Dysponujemy numerami ACS: 1-7/96, 1-7/97 i wszystkimi z bieżącego roku. Każdy archiwalny numer ACS kosztuje 2 zł + koszty przesyłki (1,20 zł za 1 egz.; 1,50 zł za 2-3 egz.; 2 zł za 4 lub więcej). Wyjątkiem są trzy obecnie najnowsze numery ACS, na które obowiązuje cena detaliczna – 4,50 zł + koszty przesyłki (jak wyżej).

Aby zamówić dane numery lub komplety, postępujemy tak samo, jak w przypadku prenumeraty (wypełniamy przekaz). W miejscu na korespondencję należy podać swój pełny adres i informacje o zamawianych numerach. Np. ZAMAWIAM ARCHIWALNE NUMERY ACS: (TU NUMERY) lub ZAMAWIAM KOMPLET ACS 1-7/97.

ARCHIWALNE NUMERY ACS Z COVERCD

Także ACS z coverCD można zamawiać POJEDYNCZO lub w KOMPLETACH.

KOMPLETY: Po specjalnych, niższych cenach oferujemy komplet ACS z CD 5-7/97 i 1-3/98. Taki komplet kosztuje jedynie 20 zł + 2 zł na koszty przesyłki!

POJEDYNCZE NUMERY: Dysponujemy numerami z CD ACS 3/97 i 5-7/97 oraz wszystkimi z '98 roku. NAKŁAD POPRZEDNICH EDYCJI CD ZOSTAŁ WYCZERPANY. Pośpiesz się, jeśli chcesz kupić te, które zostały! Każdy archiwalny numer ACS z CD kosztuje 10 zł + 2 zł na koszty przesyłki. Wyjątkiem są trzy obecnie najnowsze numery ACS z CD, na które obowiązuje cena 16 zł + 2 zł na koszty przesyłki.

Aby zamówić dane numery lub komplet, postępujemy tak samo, jak w przypadku prenumeraty (wypełniamy przekaz). W miejscu na korespondencję należy podać swój pełny adres i informacje o zamawianych numerach. Np. ZAMAWIAM ARCHIWALNE NUMERY ACS z CD: (TU NUMERY) lub ZAMAWIAM KOMPLET ACS z CD 5-7/97.

UWAGA: Każde zamówienie na krążek jest realizowane wyłącznie z pismem, gdyż kompakty nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

ZAMÓWIENIA NA PRENUMERATĘ I ARCHIWALIA REALIZOWANE SĄ WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE PRZEKAZU POCZTOWEGO. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH ANI LISTOWNYCH. NIE WYSYŁAMY PISM ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM.

JAN KOWALSKI
1 3 1 1 3 DŁUGA 13/13, KOZIA WÓLKA
KOZIA WÓLKA
PRZEKAZ POCZTOWY na zł 17,20
siedemnaście złotych, dwadzieścia groszy
AMIGA COMPUTER STUDIO
MARSA 6, WARSZAWA
0 4 2 0 2 WARSZAWA

JAN KOWALSKI
DŁUGA 13/13, KOZIA WÓLKA
13-113 KOZIA WÓLKA
zł 17,20
ADRESAT
AMIGA COMPUTER STUDIO
ul. MARSA 6
04-202 WARSZAWA

JAN KOWALSKI
DŁUGA 13/13, KOZIA WÓLKA
13-113 KOZIA WÓLKA
zł 17,20
AMIGA COMPUTER STUDIO
ul. MARSA 6
04-202 WARSZAWA

JAN KOWALSKI
13-113 KOZIA WÓLKA
UL. DŁUGA 13/13
ZAMAWIAM NUMER ARCHIWALNY ACS 6/97 Z COVER CD



Dreenshar - 35 zł
Wyzwanie kierowane do miłośników gier RPG. Kilkanaście wypełnionych zasadzkami labiryntów! Elementy gry przygodowej i logicznej.



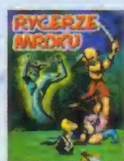
Szachista - 35 zł
Program szachowy! Zaawansowane algorytmy rozgrywające, zadania szachowe, trzy poziomy trudności. Partner i nauczyciel gry w szachy!



W potrzasku - 35 zł
Rozbudowana gra RPG. Rozległe, pełne wrogów labirynty. Kilkadziesiąt zadań do wykonania. Droga do wolności prowadzi przez piekło...



Wacuś the detective - 35 zł
Nieprzeciętna gra zręcznościowo platformowa. Trzy rozbudowane światy. Zabawna grafika i animacje. Dziesiątki przeciwników.
Gra wymaga 1MB Chip RAM



Rycerze Mroku - 35 zł
Walczysz aby przeżyć! Digitalizowane postacie przeciwników i scenerie walk! Pięć dyskietek pełnych walki!
Gra wymaga 1MB Chip RAM
NOWOŚĆ



Skaut Kwatermaster - 29 zł
Gra przygodowa... Niezwykle zabawna gra okraszona komiksową grafiką i doskonałą muzyką. Prawdziwy przebój. Gra nagrodzona złotym dyskiem przez Świat Gier Komputerowych.



Olimpiada 1996 - 29 zł
Symulator sportowy. Spróbuj swoich sił w biegu, rzucie młotem, oszczepem, skoku w dal, łucznictwie i strzelaniu do rzutków. Prawdziwe emocje!



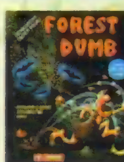
Liga Polska Man. - 29 zł
Zarządzanie zespołem piłkarskim wcale nie jest łatwe. Przekonaj się sam! Doprowadź swój team na szczyt tabeli!



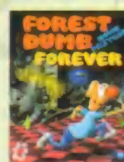
Mr TOMATO - 29 zł
Doskonała gra platformowo zręcznościowa. Rewelacyjna muzyka i dopracowana grafika. Przeżyć, mając do dyspozycji tylko pomidory i własne nogi, to jest zadanie dla Ciebie!



Rajd przez Polskę - 29 zł
Gra zręcznościowa, wyścig samochodowy wokół Polski. Duża ilość tras, polskie samochody, wybór ścieżek dźwiękowych.



Forest Dumb - 29 zł
Gra zręcznościowa. Doskonała gra platformowa charakteryzująca się niezwykłą dynamiką akcji. Barwna grafika, płynny scrolling we wszystkich kierunkach, rozbudowane poziomy.



Forest Dumb FOREVER - 29 zł
Gra zręcznościowa. Druga część Forest Dumb. Jeszcze więcej zabawy! Nowe poziomy, nowi przeciwnicy, nowa porcja zabawy!

UWAGA: Gry działają na A500, A600, A1200 z min. 1MB RAM oraz CDTV z dodatkowym wyłącznikiem CD

SPIS PROGRAMÓW

Agent Czesio	25,00
Alien Target	29,00
Arnie	17,00
Arnie II	25,00
Astral	29,00
Blinky Scarry School	17,00
Brydż	25,00
Carnage*	17,00
Clasic Board Games	25,00
Cyber Kick	17,00
Discer	17,00
Doc Croc's ...*	17,00
Dreenshar	35,00
Edd The Duck 2	17,00
Eskadra	29,00
F1 Tornado*	17,00
Fist Fighter	17,00
Forest Dumb	29,00
Forest Dumb Forever	29,00
Frankenstein*	17,00
Hokej Na Lodzie	17,00
International Soccer	25,00
International Tennis*	17,00
Lasermania II	17,00
Liga Polska Man.	29,00
Łowca Głów	25,00
Mega Blast	25,00
Miasto Śmierci (1MB Chip)	29,00
Monster (A1200)	25,00
Mr. Tomato	29,00
Okręty	17,00
Olimpiada	29,00
Rajd przez Polskę	29,00
Rycerze Mroku (1MB Chip)	35,00
Saper	17,00
Santa Xmas Caper	25,00
Sen	29,00
Sink or Swim	25,00
Skarb Templariuszy	29,00
Skaut Kwatermaster	29,00
Smuś	17,00
Szachista	35,00
Tag Team Wrestling*	17,00
Taj. Burszt. Komnaty	29,00
Titanic Blinky	17,00
Truck Racing	17,00
Universal Warrior	25,00
VaBank	17,00
Wacuś the detect. (1MB Chip)	35,00
W Potrzasku	35,00
Vicky	17,00
Wild West	17,00
World Rugby Manager	17,00
Zombie	17,00

UWAGA: * - gra nie działa na 1200)

UWAGA! SPECJALNA OFERTA!

Proponujemy Państwu specjalną sprzedaż premiową. Z całej oferty wybraliśmy 19 tytułów, które można otrzymać ZA DARMO. Aby tego dokonać, wystarczy zamówić jednorazowo więcej niż jedną grę. W takim wypadku do KAŻDEJ gry należy koniecznie dobrać dowolną z listy bonusowej. Wyślemy je za darmo! Przykładowo zamawiamy 2 gry - Skaut i Astral. Możemy zatem wybrać dodatkowo, za darmo, DWIE gry z listy bonusowej! Wystarczy na zamówieniu dopisać 'wybieram Arnie i Zombie jako bonus'. Tym sposobem, płacąc za dwie otrzymujemy CZTERY gry!

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe! Wszystkie gry z gwarancją!

LISTA BONUSOWA

Arnie
Blinky Scarry School
Carnage
Cyber Kick
Discer
Doc Croc's ...
Edd The Duck 2
F1 Tornado
Fist Fighter
Frankenstein
Hokej Na Lodzie
Int. Tennis
Lasermania II
Okręty
Titanic Blinky
Truck Racing
Wild West
Rugby Manager
Zombie

GRY ZA DARMO

UWAGA: Jeżeli wartość zamówienia przekroczy 100 zł, dodatkowo otrzymasz za darmo grę 'BULLYS SPORTING DARTS'

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

LK AVALON

www.lkavalon.com

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki i pobrania w wysokości 5 zł. Na zamówieniu należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera

Interface

Witam w rubryce, która jest interfejsem pomiędzy Wami – tu możecie ogłaszać światu, że macie coś do sprzedania, chcecie coś kupić lub po prostu nawiązać kontakt. Ogłoszenia są bezpłatne – nie chcemy z Was zdzierać pieniędzy. Jedynym warunkiem będzie dołączenie do ogłoszenia kuponu INTERFACE ze strony obok. Oczywiście treść ogłoszeń nie może wskazywać na jakieś nielegalne przekręty (np. „najnowsze pirackie gierki tylko u mnie"). Nie mogą się tu także ogłaszać firmy (od tego mamy dział reklam). Ponadto oferty sprzedaży powinny zawierać cenę. Jeszcze jedno – kartki z ogłoszeniami opatrujcie wyraźnym dopiskiem INTERFACE ACS.

KONTAKT

. Koder/swapper szuka nowych kontaktów/grupy. 100% answer for all!!! Coders are welcome! Ash/Axt. Tomasz Derent, Al. Planu Sześcioletniego 35/6, 85-806 Bydgoszcz

. Korespondencyjny Klub Amigi. Konkursy dla członków, wydawanie maga, a także gier. Info = koperta zwrotna + znaczek + dysk. 100% gwarancji. Marcin Brym, ul. 3 Maja 26/3, 56-400 Oleśnica, tel. (0-71) 398-16-96

. Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 1200 w celu wymiany i doświadczeń. 100% odpowiedzi. Mariusz Bobiuch, Niewierz 32, 64-550 Duszniki Wlkp., tel. (0-61) 29-19-539

. Nawiążę kontakt z Amigowcami interesującymi się grafiką 2D i 3D oraz Sceną. Pracuję na Maxonie (Thanx Pyromaniac), a mam Amigę 1200, 040/40, 18 MB RAM, HD i CD. Poszukuję osób, które miały problemy z kartą Apollo 1240. Sebastian Rolek, ul. Letnia 5, 38-200 Jasło, tel. (0-13) 446-97-64

. Grupa Akson Software pilnie poszukuje grafików 2D, 3D, muzyka do pracy przy grze. Andrzej „Axel" Bugajny, ul. Starowiejska 147, 95-009 Dobra k/Łodzi, tel. (0-42) 650-66-26, 639-76-84 (prosic Artura)

. Nawiążę kontakt z osobami posiadającymi Sega Mega Drive II, w celu wymiany gier. Michał Płocharczyk, ul. Toruńska 24/33, 99-340 Krośniewice

. Uwaga! Grupa autorska Artsoft ogłasza nabór na: programistę, grafika, muzyka oraz osoby posiadające drukarki, skanery (OCR), digitalizery, dostęp do Internetu, itd. Z nami praca sie opłaca. Platformy: PC, Amiga. Artgraf, ul. M. C. Skłodowskiej 93/3/11, 41-949 Piekary Śląskie

. Grupa High Voltage przyjmie w swoje szeregi kodera (tylko Assembler) oraz swappera (min 40 CTX). Jeśli chcesz dostać czwarty numer magazynu dyskowego Coma, przyślij dwa dyski, kopertę ze znaczkiem zwrotnym i adresem zwrotnym. Wkrótce Coma nr 5. Jarek Jeżowski, ul. Mielęckiego 36/7, 41-500 Chorzów

ZAMIENIĘ

. Zamienię Amigę 500+ z joystickami, myszą, podkładką, pokrywą, dyskietkami i oryginalnymi grami i/lub Amigę 600 HD z joystickiem, pokrywą, dyskietkami i kontrolerem do twardego dysku na Amigę CD-32. Jan Królikowski, ul. Rzeckiego 7/1, 05-804 Pruszków, tel. (0-22) 728-12-41

. Zamienię Amigę 500 z myszą, joystickiem, zasilaczem na gwarancji, modulatorem, dyskietkami lub Amigę 600 z zasilaczem, dyskietkami, joystickiem, pokrywą, kablem Euro na Amigę 1200 (gołą) lub Amigę CD-32 z ProModule i stacją dysków. Jan Królikowski, ul. Rzeckiego 7/1, 05-804 Pruszków, tel. (0-220 728-12-41

. Zamienię lub sprzedam następujące oryginalne gry na Amigę 600: Alfred Chicken – cena 15 zł., Bunny Bricks – 15 zł., Olimpiada '96 – 15 zł., Eksperyment Delfin – 25 zł., Indiana Jones i Ostatnia Krucjata – 10 zł. i zestaw gier: Ace Ball, Zenek Saper, Magic Coins, Mnemotron – 20 zł. Do każdej gry dołączona jest instrukcja w języku polskim. W przypadku zakupienia gier do wyliczonej ceny za wszystkie towary należy doliczyć 5 zł. na koszty przesyłki. W wypadku wymiany koszty przesyłki pokryję sam. Mariusz Leśniak, ul. Kopernika 5/16, 38-200 Jasło, tel. (0-13) 446-94-28 (po g. 18).

. Zamienię Amigę 600, 2 MB RAM z zegarem, oprogramowaniem Shareware i oryginalnymi grami, joysticki, 2 mysze na Playstation (PSX), ewentualnie dopłacę. Janusz Lesiakowski, ul. Reymonta 7, 42-242 Rędziny

KUPIĘ

. Amigę 1200 do 600 zł. Wojciech Rokita, ul. Łużycka 18, 85-096 Bydgoszcz tel. 0-601-65-43-06

. Amigę 1200 z twardym dyskiem, monitorem. Cena do 900 zł. Wojciech Rokita, ul. Łużycka 18, 85-096 Bydgoszcz, tel. 0-601-65-43-06

. Kartę Pcmcia dla FG24. Jerzy Wojciechowski, ul. Leśna 11a/2, 64-510 Wronki, tel. (067) 2540-792

. Klawiaturę do Amigi 500, pełną, ze stacją dysków do 100 zł. Kupię mysz do Amigi 500 do 20 zł. Michał Płocharczyk, ul. Toruńska 24/33, 99-340 Krośniewice

. Kontroler HD do Amigi 500. Pilne. Marek Kozakowski, ul. Hetmańska 18/10, 58-316 Wałbrzych

. Kontroler HDD do Amigi 500 i dysk twardy do 100 MB oraz oryginalne gry Nebulus II i Dungeons of Avalon II (wersja angielska). Krzysztof Gąsowski, ul. Chrobrego 6/26, 15-057 Białystok

. Monitor kolorowy do Amigi 500, do 200 zł. Arkadiusz Cisłak, ul. Kraczewicka 35/14, 24-320 Poniatowa, woj. lubelskie, tel. (0-81) 820-38-87

. Twardy dysk najlepiej 2.5 o pamięci ok. od 100 do 200 MB za rozsądną cenę. Mariusz Babiuch, Niewierz 32, 64-550 Duszniki Wlkp, tel. (0-61) 29-19- -539

. Gry na Amigę CD-32: Alien Breed T.A, Pinballe, Worms, Guardian, Top Gear 2, Super Skidmarks, Subwar 2050, Mega Race, Labirynth of Time, Lilit Divil, Rice of the Robots, Rally Championships, Brutal Football, Jetstrike, Super Stardust. Sebastian Kowalczyk, ul. Legionów 5/6, 86-300 Grudziądz

SPRZEDAM

. Amigę 500, 3 MB RAM, pokrywa na klawiaturę, ok. 150 dyskietek, mysz, 2 joysticki. Cena ok. 360 zł. Mariusz Ferens „Shell", ul. Słowackiego 19, 14-200 Iława

. Amigę 500, 1 MB RAM z zegarem, dyskietki systemowe, mysz, zasilacz. Stan całości b. dobry, cena 190 zł. Arkadiusz Wyrwa, ul. Przebendowskiego 11B/12, 84-100 Puck, tel. (0-58) 673-32-12 (po g. 16) lub 0-602-395-168

. C-64, 2 klawiatury, joystick, 2 cartridge, ponad 500 oryginalnych gier, magnetofon, monitor Philips, zasilacz, kable, instrukcja. Cena 250 zł. do uzgodnienia. Paweł Karawan, ul. N. M. Panny 14a/4, 59-220 Legnica, tel. (0-76) 86-289-59 (po g. 21)

. Na części lub w całości Amigę 500, mysz, joystick, mousepad, kilka oryginalnych gier, zasilacz, monitor Philips 14" z osłonką na ekran, drukarka Olivetti. Cena 500 zł. Andrzej Mikulski, ul. Pamiątkowa 12/4, 61-503 Poznań, tel. 0-601-78-69-76

. Amigę 600, 2 MB RAM, OS 2.05, 90 dyskietek. Cena 450 zł. Łukasz Wróbel, ul. Roweckiego-Grota 3/23, 98-200 Sieradz, tel. (0-43) 827-54-93

. Amigę 600 HD z kartą turbo M-Tec 630 (2 MB CHIP, 8 MB FAST RAM) ROM 3.1, twardy dysk IBM 340 MB, stacja dysków 3.5 – 1.76 MB – cena 950 zł.; Amigę 500, 2.5 MB RAM, ROM 1.3 – 3.0 z przełącznikiem – 350 zł.; monitor kolorowy Commodore 1802 – 250 zł., twardy dysk Conner 25 MB – 50 zł.; wewnętrzna stacja dysków 3.5" – 50 zł., kartę RAM 0.5 MB z zegarem – 30 zł. Adam Hoffman, ul. Pułaskiego 9/10, 14-300 Morąg, tel. (0-89) 85-29-93

. Amigę 600 2.04, 1 MB RAM, literatura, locale PL, nowa mysz, wewnętrzna stacja DD (półroczna, na gwarancji) Panasonic, oryginalne programy do grafiki i muzyki. Cena ok. 450 zł. Sprzedam ACS Cover 1 i 2 lub zamienię na płytę Aminet (od 15 wzwyż). Sebastian Rolek, ul. Letnia 5, 38-200 Jasło, tel. (0-13) 446-97-64

. Amigę 600, 2 MB RAM, zegar, HD 20 MB z oryginalnym oprogramowaniem, WB 2.1. Cena 650 zł. Leszek Mruczkiewicz, Os. Raczyńskiego 20/9, 62-020 Swarzędz, tel. (0-61) 8-17-58-23 lub 0-602-777-123

. Amigę 600, 2 MB CHIP, monitor monochromatyczny 640x480 bez interlace, 50 dyskietek, dodatkowy osprzęt – cena 400 zł.; karta turbo Apollo 630/40 MHz, koprocesor 68882/40 MHz, 8 MB RAM, HDD 2.5" 170 MB, okablowanie. Kartę, RAM i HDD sprzedam za 400 zł. Razem za 750 zł. Możliwość sprzedania całości na raty. Damian Piątek, ul. Krótka 2, 64-720 Lubasz, tel. (0-67) 255-64-39

. Amigę 600, 2 MB RAM, przełącznik Kickstartów 1.3/2.05, zasilacz, mysz, mousepad, joystick, literatura, dyskietki systemowe. Cena 300 zł. Marcin Brym, ul. 3 Maja 26/3, 56-400 Oleśnica, tel. (0-71) 398-16-96

. Amigę 600 V. 2.1, HDD 40 MB Quantum, 2 x FDD, joystick, mysz, dyskietki – cena 400 zł. Z CD-ROMem x4 i płytami kompaktowymi – 520 zł. Eryk Goławski, ul. Kiernickich 6/23, 21-400 Łuków, tel. (0-25) 798-80-56

. Amigę 600, 2 MB RAM z zegarem, 20 MB HD, WB 2.1, joystick, mousepad, pokrywa, oryginalne gry i programy. Rozszerzenie na gwarancji do 06.99 r. Grzegorz Chmiel, ul. Poniatowskiego 88/19, 37-450 Stalowa Wola, tel. (0-15) 842-62-37

. Amigę 600, 2 MB RAM, WB 2.1 (opcjonalnie locale PL), Magic WB, HDD 40 MB Seagate, zasilacz 100W, 2 joysticki, mysz, podkładka, dyskietki, oryginalne gry i programy użytkowe. Cena całości 550 zł. Ewa Sołowiej, ul. Mickiewicza 27/44, 15-213 Białystok, tel. (0-85) 732-24-53

. Amigę 600, 2 MB RAM (zegar) ROM 2.05, HDD 20 MB z oryginalnym oprogramowaniem, mysz, joystick, 50 dyskietek, kabel Euro. Cena 500 zł. Wojciech Krause, ul. Mickiewicza 38/3, 89-600 Chojnice, tel. (0-531) 70-618

. Amigę 600, kartę turbo Apollo 630/40 Mhz, koprocesor 68882/40 Mhz, MMu (gwarancja 02.99 r.), HDD 2.5" 170 MB, 2 MB CHIP i 8 MB FAST RAM, monitor monochromatyczny 640-480 bez interlace, komplet przewodów, literatura, 50 dyskietek. Cena za komplet 750 zł., karta turbo, FPU, MMU, 8 MB, HDD 170 MB za 550 zł. Damian Piątek, ul. Krótka 2, 64-720 Lubasz, tel. (0-67) 255-64-39

. Amigę 1200 2 MB, HD 2.1 GB, CD-ROM x24 z płytami kompaktowymi, oryginalnymi grami mi.in. Doom i ok. 200 najnowszymi – spis na życzenie. Sama Amiga 1200 (bez HD i CD) – cena 700 zł. PC Pentium 200 MMX (32 MB, CD-ROM x24, FDD 1.44, HD 2.1 GB, karta graficzna 3D z akcel. 4 MB, karta muzyczna Sound Blaster 64 AWE, Mini-Tower, monitor Color 15" – cena ok. 4000 zł. Gwarancja do 07.99 r. raty; Windows '98 – ok. 250 zł., Windows '95 – 200 zł., oryginalne gry: Quake II, Formula 1, World Cup

'98, NHL '98, NBA '98, Fifa '98, Legacy of Time, F-15, Jack Orlando – ok. 500 zł. Wszystko razem 4700 zł. Artgraf, ul. M. C. Skłodowskiej 93/3/11, 41-949 Piekary Śląskie

. Amigę 1200, Kickstart 3.1, E-Box, zasilacz wewnętrzny 200 W, HD 540 MB, CD-ROM x12, karta turbo M-Tec 1230/42 MHz z 8 MB FAST RAM, mysz, klawiatura PC (karta i wieża na gwarancji) – cena 2000 zł.; monitor kolorowy M1438S – 800 zł.; drukarka Epson Stylus Color 400 (gwarancja do 02.99) – 850 zł.; konsola multimedialna Toms – 100 zł.; Video TXT dekoder teletekstu (gwarancja do 10.98) – 100 zł.; adapter 4xIDE-AT Bus – 30 zł.; obudowa do Amigi 1200 z ekranami – 30 zł.; literatura: Amiga – 10 zł., Amiga OS od środka (z dyskietką) – 20 zł., Amiga 500 – 5 zł., Program dla Kowalskiego – 10 zł., Magazyn Amiga (roczniki 93-98) – 22 zł. za rocznik, Amiga Computer Studio (3,4,6,7/97, 2,4,5/98) – 2.50 zł. za sztukę; oryginalne programy: Turbo Print 6 PL – 130 zł., Wordworth 6 Office – 160 zł., Aminet 22 – 30 zł., MACD 1-7 - 16 zł. za sztukę, MACD Cover 1-4 – 5 zł. za sztukę, ACS Cover 2,3 – 10 zł. za sztukę, Scene Xplorer I – 15 zł., AmiTekstPro GOLD – 35 zł., AmiSufler II – 10 zł.; oryginalne gry: Legion – 30 zł., Indiana Jones – 15 zł., Miecze Waldgira II – 10 zł., Szachista – 20 zł. Wszystko w b. dobrym stanie. Janusz Bazydło, ul. Kwiatowa 4/11, 12-200 Pisz, tel. (0-87) 23-56-78

. Amigę 1200 OS 3.1, HDD 540 MB Seagate, Turbo Blizzard IV 1230/50 16 MB RAM (na gwarancji), 10 płyt kompaktowych. Cena 1600 zł. Jarosław Wojewoda, ul. Os. Lecha 24, 62-571 Stare Miasto, tel. (0-63) 241-65-37 (po g. 19)

. Amigę 1200, kartę turbo Apollo 1240/33 MHz, 16 MB RAM, HD 420 MB, dodatkowa stacja dysków, 200 W zasilacz, czarno-biały monitor, dyskietki, literatura. Cena ok. 1200 zł. Możliwość zamiany na Sony Playstation. Tomasz Więckowski, Kopnica 13, 76-150 Darłowo

. Amigę 1200, 6 MB RAM, HDD 270 MB, CD-ROM x2, karta E1208 z zegarem, sampler, czarna mysz, mousepad, 2 joysticki, zasilacz, 150 dyskietek, pudełko na dyskietki, 13 płyt kompaktowych, obszerna literatura (ACS, MA, książki komputerowe), niezbędne przewody. Cena 900 zł. lub z kolorowym telewizorem z dopłatą 100 zł. Przemysław Jaskółowski, ul. Klasztorna 2, 59-800 Lubań, tel. (0-75) 722-55-73

. Amigę 1200 – cena 440 zł.; turbo do Amigi 1200 030/50 MHz, koprocesor, 4 MB – 360 zł.; Amigę 500 – 180 zł.; monitor Philips 8833 II stereo – 400 zł. lub zamienię na Playstation, Nintendo 64, gry, osprzęt. Paweł Dziuba, ul. Słowackiego 21c/72, 43-190 Mikołów, tel. (0-32) 226-16-52

. Amigę 1200, 80 dyskietek, pudełko na dyskietki, czarna mysz Amiga, mousepad, zasilacz 25W – cena 600 zł.; dysk twardy 850 MB 2.5 Hitachi z kablami, gwarancja do 02.99 r., 300 MB oprogramowania Shareware – 500 zł.; zasilacz 200 W, zewnętrzny – 90 zł. Komplet 1100 zł. Za wszystko oprócz kompletu płacę koszty przesyłki. Łukasz Niedzielko, ul. Gdańska 16, 19-400 Olecko, tel. (0-116) 22-58

. Amigę 1200, Apollo 1240/33 MHz, 8 MB RAM, HDD 1.2 GB, CD-ROM x8, sampler, konsola Toms, 2 zasilacze, 20 płyt kompaktowych, dyskietki. Cena 1600 zł. Paweł Tworek, ul. Reszki 6, 05-555 Tarczyn, tel. (0-22) 727-88-28 (po g. 20)

. Amigę 1200, 40 dyskietek, 2 joysticki, 2 mysze, VBS, literatura - cena 550 zł. Dodatkowa stacja dysków – 50 zł. Razem lub osobno. Paweł Heise, ul. Świerkowa 5, 86-010 Koronowo, woj. bydgoskie, tel. (0-52) 3821-443 (po g. 15)

. Amigę 1200 Tower Infinitiv, Apollo 040/33 MHz, 8 MB FAST RAM, klawiatura Amiga, zasilacz 200 W, kolorowy monitor Philips ze szklanym filtrem, 2 mysze, 2 joysticki, 80 dyskietek, literatura. Cena 1950 zł. Paweł Baran, ul. Paderewskiego 28, 44-194 Knurów, woj. katowickie, tel. (0-32) 235- -13-77

. Amigę 1200, HD 40 MB, 2.5 „ – stan idealny, pokrywa na klawiaturę, mysz, mousepad, joystick, ponad 100 dyskietek, pudełko na dyskietki, sampler stereofoniczny, książki – cena 850 zł.; kolorowy moniotr Commodore 1084S – 700 zł. Wojciech Zawisza, ul. Nad Wierzbakiem 39/6, 60-611 Poznań, tel. (0-611) 849-06-29

. Amigę 1200 – cena 550 zł. Janusz Szalwa, Pustków, tel. (0-14) 677- -34-16

. Amigę 1200, rozszerzenie pamięci Elsat 4 MB – cena 700 zł.; Apollo 1240/40 MHz (gwarancja do 10.98), 16 MB EDO RAM – 700 zł.; monitor kolorowy Microvitec M1438S (gwarancja do 10.98) – 700 zł.; digitalizer FG24 – 200 zł.; genlock ProGen – 400 zł.; zasilacz PC – 30 zł.; kompakty, literatura. Razem lub osobno, ceny do uzgodnienia. Andrzej Pińczuk, ul. Ciepła 34/50, 15-472 Białystok

. Amigę 1200 HDD 170 MB, CD-ROM x8 Mitsumi, monitor Commodore 1084S, Blizzard IV 16 MB RAM, zewnętrzna stacja dysków HD, ok. 30 płyt kompaktowych, ok. 70 dyskietek, dwie mysze, literatura. Cena za komplet ok. 2200 zł. Sławomir Tomusiak, Pl. Przyjaźni 26/7, 69-100 Słubice, tel. (0-95) 758-21-30

. Amigę 1200 3.0, karta M-Tec 030/28 MHz, 4 MB FAST RAM, HDD Conner 420 MB, VBS z kilkoma kasetami, ok. 100 dyskietek, dużo oryginalnych gier i programów użytkowych, literatura i większość numerów ACS, Amiga MAgazynu. Cena 1200 zł. lub zamienię na Nintendo 64 z 3-4 grami. Adam Oleszkiewicz, ul. Chomki 8, 14-100 Ostróda, tel. (0-88) 46-64-53

. Amigę 1200, joystick, dyskietki – cena 550 zł.; obudowa Elbox 200 W - 350 zł.; ACS Cover – po 6 zł. Tadeusz Płonka, Os. Pod Skarpą 6/39, 34-100 Wadowice

. Amigę 1200, HDD Fujitsu 270 MB, CD-ROM, modem 14400, karta turbo E1208 z zegarem, 6 MB RAM, sampler, mysz Amiga, mousepad, 2 joysticki, 13 płyt kompaktowych, 150 dyskietek, zasilacz, niezbędne przewody, części zamienne, książki i dużo gazet komputerowych (ACS, MA). Cena 900 zł. Przemysław Jaskółowski ul. Klasztorna 2, 59-800 Lubań, tel. (0-75) 722-55-73

. Amigę 1200 z osprzętem, oryginalnymi grami i programami – cena 700 zł.; modem zewnętrzny 14400 bps, bezproblemowo działający z Amigą, na gwarancji – 150 zł.; Encyklopedia Dinozaurów na CD-ROMie po polsku, produkcja Optimus – 120 zł. Konrad Kubica, ul. Broniewskiego 10/264, 43-300 Bielsko- -Biała, tel. (0-33) 14-69-21, e-mail: gdn@kki.net.pl

. Amigę 1200 OS 3.1 w obudowie Elbox z zasilaczem 200 W, klawiatura Win95, karta turbo Apollo 040/33 MHz 16 MB RAM, HDD 1.1 GB 2.5", CD-ROM x4, 2 x FDD, bogate oryginalne oprogramowanie na HDD (ok. 500 MB), ok. 50 dyskietek. Cena 2000 zł. Wojciech Mnich, ul. Słowiańska 5/30, 41-700 Ruda Śląska, woj. katowickie, tel. (0-32) 243-55-24

. Amigę 1200, Kickstart 3.0, monitor mono (zielony), zasilacz 150 W, 2 mysze, oryginlane oprogramowanie Desktop Dynamite, 120 dyskietek, przewód Euro i antenowy, HD kit Elsatu, joystick Scorpion (nowy), literatura oryginalna i polska, pisma ACS od 3/96 i MA od 12/95 – cena 610 zł.; kartę turbo M-Tec 1230/42 MHz z 8 MB RAM (procesor z MMU), gwarancja do 08.98 r. – 320 zł.; konsolę multimedialną Toms, gwarancja do 05.99 r. – 90 zł.; oryginalne gry i programy: Legion, Dune, Ishar 3, Astral, Black Crypt, Arnie 2, Forest Dumb Forever, Zombie, Okręty, Opera, Eteacher; płyty kompaktowe: MACD, MA Cover, ACS Cover, Amiga Games. Ceny do ustalenia, całość za 1190 zł. Janusz Kulesza, ul. Kazimierzowska 7, 08-110 Siedlce, tel. (0-25) 230-21 wew. 248

. Amigę 1200 – cena 599 zł; Amiga 2000 – 300 zł. Do Amigi 1200 gratis drukarka atramentowa Olivetti JP350S. Rafał Wrzaskała, Strzelce Małe 17, 63-803 Bodzewo, tel. (0-65) 571-99-38

. Amigę 1200 OS 3.1, CPU 6840, FPU 6840, MMU 6840; odubowa Infinity, HDD 850 MB, Apollo 120, digitalizer FG24, 16 MB FAST RAM, CD-ROM, zasilacz 200 W, monitor Philips z filtrem, stacja DD i HD, klawiatura, 18 płyt kompaktowych, 150 dyskietek, oryginalne oprogramowanie, MA 94, 95, 96, 97, 98. Wartość 3500 zł., sprzedam pilnie za 2000 zł. Jerzy Sikora, ul. H. Sawickiej 12/34, 25-431 Kielce, tel. (0-41) 331-03-67

. Amigę CDTV, Kickstart 1.3/3.0, przełącznik CDTV/A500, interface na 2 joysticki i mysz, literaturę (opisy programów, Amiga DOS i inne), ponad 100 dyskietek, 15 płyt kompaktowych. Cena za całość 550 zł. Archiwalne numery Magazynu Amiga 4,5/93, 8-12/93, 1-12/94, 1-12/95 – 50 zł.; ostatnich 6 numerów ACS Cover – 12 zł./szt. Janusz Michalski, ul. Widok 40/2, 85-357 Bydgoszcz, tel. (0-52) 379-80-81

. Amigę CDTV 1 MB CHIP RAM, 2 MB FAST RAM, Kickstart 1.3/3.0, klawiatura, mysz, joystick, CD-ROM, monitor Commodore 1085S kolor-stereo, 2 płyty kompaktowe, kable, literatura, czasopisma, oryginalne oprogramowanie i gry, sampler, 2 stacje dysków – cena 1200 zł. Monitor – 560 zł., wszystko wyżej tylko bez moniotra 650 zł. Łukasz Ładowski, ul. Włocławska 10/21, 62-600 Koło, tel. (0-63) 272-19-20 (po g. 20)

. Amigę CD-32, CD-32 ProModule, PLCC 15 MHz, 6 MB RAM, FDD, HDD 170 MB, klawiatura PC, joypad, mysz, czasopisma, 15 płyt kompaktowych, 20 dyskietek, monitor HighScreen-Stereo, dodatkowy zasilacz – cena 1200 zł. Jacek Pilarski, ul. Osiedlowa 4B/6, 78-111 Ustronie Morskie, tel. (0-94) 35-15-696 lub (0-94) 34-14-888

. Amigę CD-32, SX-1, 4 MB FAST RAM, stacja 3.5" DD, mysz, joypad, klawiatura PC, 15 płyt kompaktowych, 20 dyskietek, literatura. Cena 600 zł. lub zamienię na Amigę 1200. Zbyszek, Warszawa, tel. (0-22)619-67-85

. Kartę turbo Apollo 1240/33 MHz 16 MB pamięci. Cena 700 zł. do negocjacji. Łukasz Kmiotek, Os. 25-lecia 7/12, 58-260 Bielawa

. Kartę turbo Apollo 1240/33 MHz z 8 MB RAM. Cena 650 zł. Jacek Gorszanow, ul. Wiecherta 2/2, 10-691 Olsztyn, tel. (0-89) 541-38-87 (po g. 17)

. Kartę turbo Apollo 1240/33 MHz z 2 podstawkami na moduły SIMM – cena 700 zł.; konsola Toms z interfacem na 4 urządzenia AT-Bus – 100 zł.; zasilacz 8 A, czarny – 55 zł.; FG24 – 200 zł. Jacek Kowalski, ul. Teresińska 13, 96-515 Teresin

. Kartę turbo E1230/42, 8 MB. Cena 280 zł. Sławomir Pietrzak, ul. Zajęcza 7/7, 98-200 Sieradz, tel. (0-43) 826-11-05

. Kartę Elbox 030/40 MHz, 8 MB – cena 250 zł.; zasilacz 20 W do Amigi - 40 zł.; oryginalnA klawiaturę do Amigi 1200 – 25 zł. Mariusz Drzewiecki, ul. Żeromskiego 8/3/4, 67-320 Małomice, tel. (0-68) 3769-373 (po g. 16)

. Rozszerzenie pamięci Blizzard 1200/4 MB z koprocesorem 33 MHz – cena 140 zł.; zasilacz do Amigi 500 – 35 zł. Jerzy Wojciechowski, ul. Leśna 11a/2, 64-510 Wronki, tel. (0-67) 2540-792

. Nową kartę graficzną Picasso IV, 4 MB, 64 bity, scandoubler A6A, flickerfixer. Cena 1150 zł. Jarosław Ciszewski, tel. (0-95) 721-42-77 (po g. 19)

. Monitor Commodore 1084S, kolor. Cena ok. 350 zł. Łukasz Janus, ul. Wybickiego 16/86, 30-039 Kraków, tel. (0-12) 634-04-57

PlayStation Magazyn 11

10 GRYWALNYCH DEM
TEKKEN 3, TOMBI, NINJA, PSYCHON, PUSHY 2, S.C.A.R.S., G-RADIUS, TEST DRIVE 5, WORLD LEAGUE SOCCER, CIRCUIT BREAKERS + wideos: EVERYBODY'S GOLF, MEDIEVIL, SPYRO

PlayStation

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 25.00 ZŁ • NR 11/98

Oficjalny Polski
PlayStation™ Magazyn Nr 11

2 PEŁNE GRY!
2xCD
13 DEM!!

POD LUPĄ
TOCA 2
ALIEN RESURRECTION

FINAL FANTASY I-VIII
HISTORIA SERII

A PONADTO:
ISS PRO '98
MEDIEVIL
FLUID
SPYRO THE DRAGON
APOCALYPSE
BLASTO

POLSKA EDYCJA NAJPOPULARNIEJSZEGO PISMA O PLAYSTATION

CGS 9771427632983 11

DOKUPIŁEŚ PLAYSTATION DO AMIGI?

DOKUP PSM DO ACS!

Najnowszy numer 11/98
już w kioskach!

CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house

ACS Cover CD 10/98

W tym miesiącu z wielką radością prezentujemy Wam pierwszą wersję demonstracyjną gry, która jeśli ukaże się jeszcze w tym roku, z pewnością zepchnie z czołowych miejsc list przebojów takie hity, jak Quake, Myst, Foundation czy Genetic Species. Demo to jest niewątpliwie gwoździem programu na płycie, co nie znaczy, że poza nim nie znajdziecie tu mnóstwo świetnego materiału. A zatem przygotujcie się na: Napalm: The Crimson Crisis!!!

AMIGA SCENE 219 MB

- Świetny kilkunastosekundowy filmik przedstawiający sytuację, jaka może przydarzyć się każdemu z nas, jeśli przyjdzie nam pracować na P(rofesjonalnych) C(omputerach)...
- Największy do tej pory zbiór kawałków muzycznych zapisanych w formacie MP3, w tym najbardziej znane utwory Bjorna „Dr. Awesome" Lynne - muzyka grupy Team 17.
- Najnowsze dema sceny polskiej i światowej.
- Kolekcja animacji legendarnego już amigowca – Erica Schwartza.

Katalog GAMES 177 MB

ABUSE – nowa wersja amigowego portu pecetowej gry. Abuse to popularna platformówka (połączona ze strzelaniną). Autorami portu jest ten sam zespół, który dokonał przeportowania Descenta. Abuse uruchomi się bez problemu na procesorach 030, na kościach ECS, AGA oraz kartach graficznych.

DOOM – najnowsze porty Dooma (ZhaDoomPPC, DoomAttackBeta8, PsiDoom) oraz kolejne nowości wśród programów narzędziowych ułatwiających zabawę.

DESCENT – kod źródłowy oraz najnowsze wersje portów Descent i ADescent. Amigowe porty Descenta wymagają zarejestrowanej wersji Descenta oznaczonej numerem 1.5.

QUAKE – najnowsze patche, update'y oraz programy narzędziowe przeznaczone dla amigowej wersji Quake'a.

- Dema i zapowiedzi najnowszych gier:

AMR VOXEL – demonstracja wyścigów samochodowych opartych na enginie typu Voxel (czyli nieśmiertelny pecetowy Comanche). Ta wersja jest jedną z pierwszych, ale zgodnie z tym, co twierdzi autor, następne demo (jak i cała gra) wykorzystywać będzie procesory PowerPC.



ANKHRAPT – wczesne demo strategii przygotowywanej przez znaną z naszych łam grupę Deck Six.

EAT THE WHISTLE – bardzo interesujące demo gry piłkarskiej łączącej w sobie zalety menedżera piłki nożnej oraz grywalność Sensible Soccer.



GUN BEE F99 – Strzelanina przypominająca te z dawnych czasów świetności Amigi 500.

NAPALM: THE CRIMSON CRISIS – rewelacyjne demo jeszcze bardziej rewelacyjnej gry, która będzie niewątpliwie klasą samą dla siebie. Niesamowicie szybka i dynamiczna akcja, wspaniała grafika i mnóstwo pomysłów to jedne z wielu atutów tej produkcji. Wszystkich tych, którzy odwiedzili nas na Amiga Show w czerwcu tego roku, informujemy, że pokazywane przez nas podczas tej imprezy wczesne demo tej gry ma się do tego zamieszczonego na naszym krążku jak C64 do Amigi 500...



QUAKEPLAYER – rolling demo jednej z najbardziej oczekiwanych amigowych gier tego roku. Specjalnie dla Was od firmy ClickBoom. Dodatkowo zamieszczamy kilka plików demonstracyjnych gotowych do podczepienia i obejrzenia (w tym zapis pojedynków rozegranych w sieci).

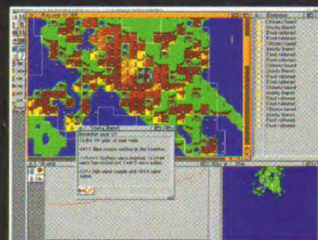
SAMBA WORLD CUP – świetnie zapowiadająca się produkcja, skrzyżowanie zręcznościówki z menedżerem piłkarskim.

SHADOW OF TIME – pierwsze demo przygotowywanej już od dłuższego czasu przygodówki w starym dobrym stylu wypracowanym przez firmę Lucas Arts.

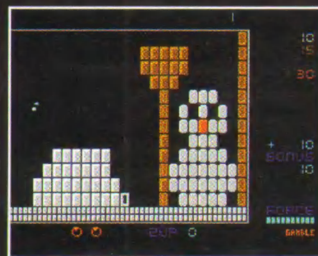
- Gry shareware:

BACKBONE – najnowsza wersja świetnego pakietu wspomagającego tworzenie własnych gier. Zawiera edytor, przykłady i niezbędne do kompilacji biblioteki.

EXPANSION – rewelacyjna gra przypominająca nieco Civilization, Pirates czy polskie Funturatum. Działa w 100% pod systemem wykorzystując karty graficzne.



POING – arkanoid w nowym wcieleniu. Zapewnia wspaniałą zabawę i jest niebezpiecznie wciągający. Czytajcie artykuł Artura Frankowskiego w tym numerze ACS.





- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym oprogramowaniem antywirusowym.
- Do korzystania z płyty wystarczy Amiga z czytnikiem CD-ROM, jednak niektóre z zapisanych na niej programów wymagają bardziej rozbudowanych konfiguracji.



Na CD

TASK FORCE – shareware'owa pozycja opracowana na wzór znanej gry strategiczno-taktycznej Sabre Team.

A ponadto: **AARBRON, AB3DII-EDITOR, ABD, AGEOFROCK, ARCADEDARTS, ARCHER, BOTSS3, DAWNVIDEOPOKER, DEADER, FAYOH, FAYOH2, KULKI, MINIARCANOID, MINITILES, MUIMASTERMIND, NUCLEARASSAULT, PLASMA, POLATAA5, PROGAMMON, QUID, REVENGE_AGA, STARWORLD, SUPERIT, SWOSED, THINKAMANIA, VERMONE2, WALLS97, XINVASION.**

• Screenshoty: **LAMBDA, NAPALM, ULTRA VIOLENT WORLDS**



UTILITIES 137 MB

• Dema programów komercyjnych:

ART EFFECT 2.6 – najnowsza wersja demonstracyjna znakomitego programu malarskiego – prosto od firmy Haage&Partner.

VIDEO FX – wersja demonstracyjna komercyjnego pakietu mającego wypełnić lukę po nierozwijanej już Scali.

WARPUP-WARPOS 3 – najnowsza wersja zestawu dla programujących pod procesory PowerPC. Od teraz potrafi obsługiwać karty BlizzardPPC.

• Użytki shareware:

AMIBROKER 2.71 – najnowszy update rewelacyjnego amigowego programu wspomagającego inwestowanie na giełdach papierów wartościowych

FIASCO 2.2 – najnowsza wersja najbardziej zaawansowanego amigowego pakietu do tworzenia i zarządzania bazami danych.

GOLEM – pierwsza publiczna wersja demonstracyjna polskiego pakietu księgowo-finansowego.

MAPPLUG – świetne narzędzie ułatwiające tworzenie i obsługę tzw. side-maps na stronach WWW.

MAME – Multiple Arcade Machine Emulator – emulator do wszystkiego potrafiący udawać wiele różnych platform. W pakiecie jest także wersja dla procesorów PowerPC.

MCP – najnowsza wersja tego rewelacyjnego „ulepszacza" systemu.

WEBPLUG – program wspomagający tworzenie własnych stron WWW (jeden z najbardziej wszechstronnych).

• A ponadto: **ABACUS, AHI RECORD, BACKCLOCK, BETASCAN, DUSTBAR, MARINA, MINICD, MOREHTML, NEWSPRO, PCD MANAGER, SFX, SVIEW-II, TINYPLAYER, XBASE.**

• Patche do: **CANONSTUDIO, IMAGEFX, STFAX, STUDIO.**

• Klienty do łamania kodu RC5-64 (czytajcie o tym w ACS 2/98).



CZYTELNICY ZONE 17 MB

• W tym miesiącu zamieściliśmy prace autorstwa Roberta Kowalczyka, Adama Kwaśniewskiego, Pawła Maciejewskiego oraz Roberta Murzicza.

• Zrealizowane (w 90%) Wasze prośby dotyczące tego, co chcielibyście na płycie otrzymać.

W ACS 0.5 MB

• Kody źródłowe do kursu Blitz Basic.

• Projekt A-Base – prowadzony przez Karola Marciniaka spis użytkowników Amigi w Polsce – najnowsza wersja.

NIEUSTAJĄCA AKCJA!

Każdy, kto prześle na adres redakcji (pocztą lub via email) wyniki swojej twórczości, może zażądać umieszczenia na coverCD jednego lub kilku (maksymalnie pięciu) programów, gier, dem lub wszelkiego rodzaju danych. Oczywiście z wyjątkiem produktów komercyjnych. Warunkiem zwrotu dyskietek jest koperta z adresem zwrotnym i znaczkami. Pamiętajcie, że realizację Waszych próśb znajdziecie w katalogu DLA CZYTELNIKÓW w CZYTELNICY ZONE, a tego, czego tam brakuje szukajcie w dedykowanych tematycznie katalogach na płycie.

WAŻNE!

• Płyta nie jest bootowalna. Oznacza to, że bez uciekania się do sztuczek opisanych w ACS 2/97 nie odpalisz jej na nierozbudowanej CD32 i CDTV.

• Wszystkie programy na naszym coverCD są rozpakowane i gotowe do użycia. Zwróć jednak uwagę na ich wymagania. Nie odpalisz programu wymagającego 8 MB RAM na Amidze z 2 MB.

• Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym dostępnym oprogramowaniem antywirusowym.

JAK KUPIĆ NASZ COVERCD?

Najprostszym sposobem jest zakup edycji CD naszego pisma w pobliskim kiosku/Empiku/sklepie lub prenumerata (patrz dział PRENUMERATA I ARCHIWALIA).

Jeśli jednak kupiłeś edycję naszego pisma bez CD i zainteresował Cię nasz krążek, możesz zamówić go (bez pisma, które już masz) bezpośrednio u nas. W tym celu należy zwykłym przekazem pocztowym wysłać na adres wydawnictwa (CGS, Marsa 6, 04-202 Warszawa) 16 zł (koszty przesyłki wliczone). Na odwrocie odcinka dla nas (w miejscu na korespondencję) należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz numer zamawianej płytki (np. ZAMAWIAM ACS COVERCD NR x/98). Począwszy od ACS 2/98 numer covera pokrywa się z numerem pisma.

Można także nabyć archiwalne covery oraz pisma. Zajrzyj do rubryki PRENUMERATA I ARCHIWALIA.

ACS COVER CD 10/98

AMIGA COMPUTER STUDIO

DEMA UŻYTKÓW
VideoFX
Fiasco 2.2
Golem
MAME
MapPlug
WebPlug

DEMA GIER
Napalm
AMR Voxel
Ankhrapt
Eat the Whistle
Gun Bee F99
Expansion
Task Force
Samba World Cup

2 w 1
Świetne pismo i super cover!

Pliki MP3

Animacje Erica Schwartza!

Plus! PRODUKCJE SCENOWE CZYTELNICY ZONE NAJNOWSZE PATCHE PROGRAMÓW ORAZ CHEATY I INSTALLERY DO GIER

